NOVO VISUAL!

EM PRODUÇÃO • PREVIEWS • TESTES • ANÁLISES • DEMOS EXCLUSIVAS

Nº 52 | Dezembro de 1999 | 1.200$00

Revista Oficial PlayStation®

Edição portuguesa

TESTE E DEMO JOGÁVEL

LARA!

O regresso às origens na melhor aventura de sempre.

PLAYSTATION 2

Internet, filmes DVD e os melhores jogos do planeta...

JOGOS DE ESPIONAGEM

Armas, disfarces, miúdas... É cada vez mais fácil ser um agente secreto na PlayStation!

TESTADOS: FORMULA ONE '99 • GRAND THEFT AUTO 2 • MISSION: IMPOSSIBLE • 40 WINKS UEFA STRIKER • SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER • RAINBOW SIX • FAPL MANAGER 2000 LEGO RACERS • THE WAR OF THE WORLDS • CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

Ficha Técnica

REVISTA OFICIAL PLAYSTATION DEZEMBRO 1999

R.G.B. Editora, Lda.
N.º C. - 503 493 112
Depósito Legal: 92 095/95
Director geral: João Lopes

Administração, Redacção e Publicidade
Rua Laura Alves, 3
2745-152 Queluz
Telefones: Geral 21 434 45 00
Publicidade 21 434 45 06
E-mail: publicidade@rgb.pt
Fax 21 434 45 09
E-mail: playstation@rgb.pt

DIRECTOR DA EDIÇÃO PORTUGUESA

Paulo Oliveira

SECRETARIADO

Priscilla Pereira

REDACÇÃO

Teresa Afonso (Coordenação e adptação), Sofia Crespo (Revisão), Frederico Teixeira, Isabel Canhoto, Ana Leitão e Teresa Verde

ARTE

Bruno Nicolau

ASSINATURAS

Susana Ferreira

PUBLICIDADE

Gertrudes Veríssimo

PRÉ-IMPRESSÃO

Pancro - Artes Gráficas, Lda.
Praceta Pintor José Felix, 3-B
2720 Reboleira
Telefone: 21 496 86 83

IMPRESSÃO

Heska Portuguesa
Campo Raso
2710 Sintra
Telefone: 21 923 89 21

DISTRIBUIÇÃO

Electroliber, Lda.
Rua Vasco da Gama, 4
2685 Sacavém
Telefone: 21 940 65 00

Publicação periódica inscrita no Instituto da Comunicação Social com o número 122161.

Tiragem desta edição: 35.000 exemplares

MEMBRO DA

EDITORIAL

Com esta edição iniciamos uma nova fase da Revista Oficial PlayStation que se traduz num novo visual e numa melhor arrumação das matérias. Desde a capa aos Testes, passando pela secção Top Secret, tudo foi remodelado para criar uma revista mais atraente, mais funcional, de mais fácil consulta e adequada à nova realidade do mundo PlayStation. No entanto, continuamos empenhados, como sempre, em trazer até vós as mais recentes notícias, os melhores Previews, demos e entrevistas. Basta desfolhar esta edição para comprovarem isso.

A fim de satisfazer os pedidos chegados em inúmeras cartas de leitores, solicitando um dossier especial sobre a PlayStation 2, publicamos uma análise detalhada sobre as características técnicas e os primeiros jogos para a consola da próxima geração. Estivemos no Tokyo Game Show e demos literalmente uma olhadela sobre o futuro. Mas ainda falta quase um ano para o lançamento da PlayStation 2 na Europa. Até lá, surgirão jogos cada vez melhores para a "velha" consola e nós estaremos aqui para vos ajudar na difícil escolha de um bom título, pois são cada vez mais, o que demonstra bem que a vida da PlayStation está muito longe de se esgotar. Se não vejam: Lara Croft, um verdadeiro símbolo da PlayStation, surge melhor do que nunca na sua mais recente aventura. No próximo mês terão oportunidade de ver (e jogar) o excelente Gran Turismo 2 num Preview especial que estamos já a preparar. E as novidades não ficam por aqui...

Não percam a próxima edição, pois o espírito de Natal já invadiu a redacção e estamos desejosos de oferecer uma prenda a todos os nossos leitores.

Bons jogos!

ESTE MÊS

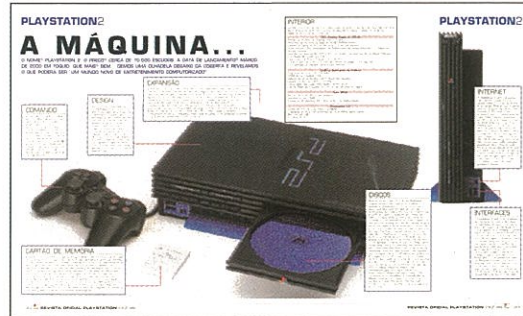
Não Perca!!!

SUMÁRIO

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa
DEZEMBRO 1999

Pág. 018

Colin McRae Rally 2

O mestre dos jogos de rally regressa na nova secção.

Pág. 029

Um Olhar Sobre o Futuro

As características técnicas e os jogos da PlayStation 2.

EM PRODUÇÃO

PREVIEWS

DESTAQUES

20 TOY STORY 2

36 CRASH TEAM RACING

40 FIFA 2000

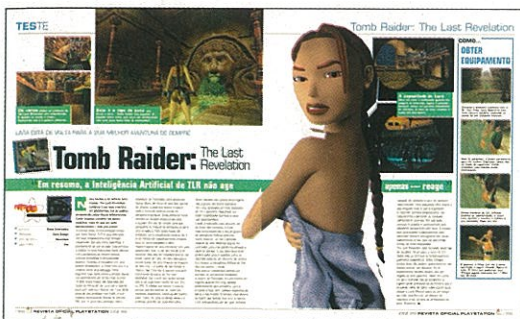
"um beat 'em up para quatro jogadores, fermentado ao estilo Shaolin..."

WU-TANG CLAN: TASTE THE PAIN **PÁGINA 044**

"Se pensa que se trata apenas de uma consola de jogos, está redondamente enganado..."

PLAYSTATION 2 **PÁGINA 029**

24 ARMY MEN: SARGE'S HEROES

SUMÁRIO

Pág. 058

Tomb Raider: The Last Revelation

Lara regressa na sua mais recente aventura. E que aventura!

TESTES

64 FORMULA ONE 99

72 SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

"Em resumo, a Inteligência Artificial de TLR não age apenas – reage"

TOM RAIDER: THE LAST REVELATION
PÁGINA 058

DIVERSOS

No CD:

O melhor disco de sempre? Pode ser. Coloque-o na consola e comece a jogar os melhores jogos que existem para PlayStation.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION *Jogável*
Lara está de volta na sua melhor aventura.

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER *Jogável*
O dragão ajuda novamente a sua família adoptiva na terra de Glimmer.

MISSION: IMPOSSIBLE *Jogável*
Seja Tom Cruise no jogo que veio do cinema para a sua consola.

FIGHTING FORCE 2 *Jogável*
Os fãs de Lara vão adorar esta aventura de Hawk Hudson.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS *Jogável*
Lama, cabedal e muitos saltos neste desporto radical da THQ.

KINGSLEY'S ADVENTURE *Jogável*
A aventura de uma raposa órfã.

KILLER LOOP *Jogável*
Um clone do Wip3out com alguns extras.

DESTREGA *Jogável*
Um beat 'em up cheio de magia.

MILLENNIUM SOLD. *Jogável*
Um shoot 'em up arcada com muita acção.

GRAN TURISMO 2 *Vídeo*
O jogo PlayStation mais vendido em todo mundo. No próximo mês, a demo jogável.

JIMMY WHITE'S CUEBALL *Vídeo*
Um simulador de snooker na PlayStation. Agora já precisa de ir até ao salão de jogos. Veja este vídeo exclusivo.

CONSULTE A PÁGINA 93 AGORA

NOTÍCIAS

TODAS AS NOVIDADES DO MUNDO PLAYSTATION...

ESTE MÊS...

"Profissionais e fãs afluíram ao stand da Sony. A máquina propriamente dita estava tristemente fechada no interior de expositores, a salvo de dedos curiosos"

TEMPESTADE EM TÓQUIO

O JAPÃO É O MAIOR

A PLAYSTATION 2 ATRAIU MULTIDÕES NO TOKYO GAME SHOW. AQUI FICA O RELATO DA LINHA DA FRENTE.

De 17 a 19 de Setembro, apenas havia um lugar para estar se quisesse ver os jogos que levarão a PlayStation para o próximo milénio – o Tokyo Game Show. Realizado no Centro de Convenções Makuhari Messe, atraiu 164.000 entidades entre produtoras, editoras e, durante os dois últimos dias, jogadores ansiosos por ver o que irá sair nos próximos 12 meses.

No total, estiveram presentes mais de 450 editoras de jogos como a Square, a Konami, a Namco e a Capcom, mas a verdadeira razão por que as multidões e a Revista PlayStation se encaminharam para a exposição deste ano localizava-se no fundo da Ala número 5 – a PlayStation 2. Quatro dias depois do anúncio à imprensa especializada, a Sony decidiu dedicar a maior parte do seu stand à nova consola.

Apesar da saturação na cobertura do lançamento da PS2 na televisão japonesa e na Net, tanto profissionais como fãs afluíram ao stand da Sony. A máquina propriamente dita estava fechada no interior de expositores, a salvo de dedos curiosos. Foram feitas palestras sobre a consola da próxima geração por individualidades, como Ken Kuturagi

ULTRA SECRETO

Os mais recentes boatos e rumores. Não digam a ninguém!

• A Namco anunciou estar interessada no desenvolvimento de RPGs para PlayStation. Uma empresa subsidiária, a Monolith Soft, liderada por Hirohide Sugiura, ex-director criativo da Square, foi agora criada para se concentrar neste género.
• A JVC está preparada para lançar um novo título de tiros, Mighty Hits Special, com 100 etapas de acção com G-Con, na mesma linha de Point Blank 2. Um jogo de pistolas competitivo para o utilizador e seus amigos. A JVC também está prestes a lançar Pop 'N' Pop, da Taito. Imagine uma mistura de Tetris e Bust-A-Move, mas com balões. Cheio de power-ups e, sem dúvida, extremamente viciante – e competitivo, se jogar com os seus amigos.
• Os Backstreet Boys assinaram um contrato para um jogo de computador com a Ravensburger Interactive Media. Intitulado Puzzles in Motion, encontra-se actualmente apenas nas plataformas Windows e Mac, mas talvez tenha em breve uma conversão PlayStation, isto é, se tiver sucesso. Com a popular banda N'Sync contratada para uma sequela, será que ninguém se lembra do jogo das Spice Girls? Não vão por aí, amigos.
• Depois de A Bug's Life e Rugrats, não havia dúvida de que seria apenas uma questão de tempo até que Casper, o fantasminha dos desenhos animados, chegasse à PlayStation. A Sound Source Interactive terá alegadamente já arrebatado a espectral licença e tenciona realizar uma série de jogos, tanto para a máquina actual como para a PlayStation 2. Com mundos em 3D total, os títulos serão direccionados ao público mais jovem. Assustador, não?
• Mais esquisitices japonesas da Bandai. Esta editora prepara-se para lançar Digimon World, um RPG de combate em 3D total que usa o ubíquo sistema de batalha com cartas. O jogador vagueia por um mundo de fantasia procurando cartas Digimon, depois leva a cabo um avançado jogo enriquecido com FMV. Eventualmente, acabará por encontrar cartas lendárias especiais que fazem de Digimon World um local de paz e harmonia. Nós também não percebemos.

A rainha da exposição. A nova consola da Sony atraiu tantos olhares admiradores quanto as meninas da Namco.

Um saco cheio de delícias. Este press pack contém toda a informação de que estávamos à espera.

> "Uma muralha de ecrãs de televisão apresentava imagens da maioria dos 50 títulos PS2 anunciados até à data"

da SCEI, filmes DVD demonstraram as capacidades da consola nesta área, enquanto uma muralha de ecrãs de televisão apresentava imagens da maioria dos 50 títulos PS2 anunciados até à data, os quais incluem Kessen, da Koei, Armoured Core 2, da From, Unison, da Tecmo, o simulador de comboios Dencha De Go! e IQ Remix, da própria Sony. E, o melhor de tudo, versões de Gran Turismo 2000, Tekken Tag Tournament, Dark Cloud, Eternal Ring e The Bouncer estavam em exibição e, se se conseguisse chegar ao início das filas, à disposição para serem jogadas. Foi o que fizemos, e não ficámos desiludidos.

Um efeito negativo do anúncio da PS2 foi a pouca atenção prestada aos próximos títulos da SCEI para a PS1, especialmente considerando o facto de que tanto Crash Team Racing como Gran Turismo 2 correm em versões muito superiores às apresentadas na exposição ECTS de Londres. Na verdade, a produtora de GT2, a Polyphony Digital, trabalhou dia e noite para levar versões novas para a Exposição.
A Square encantou com o filme promocional de The Bouncer, ao mesmo tempo que exibia versões de Chocobo Stallion, Dewprism, dos dois títulos Chrono e de um Parasite Eve II muito melhorado.

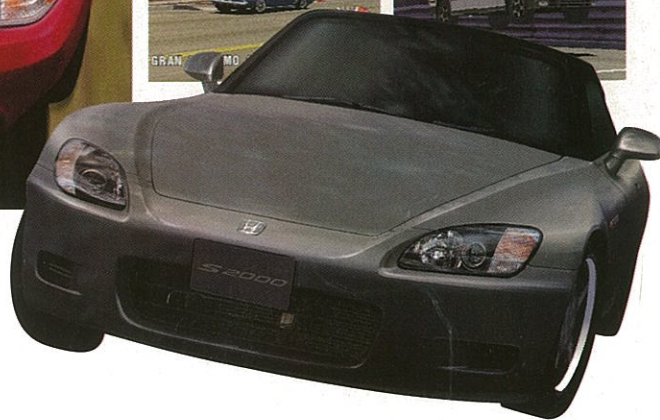
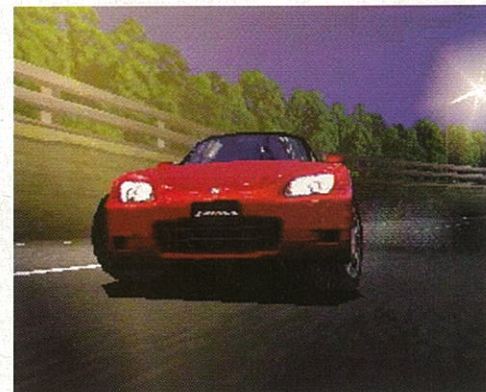
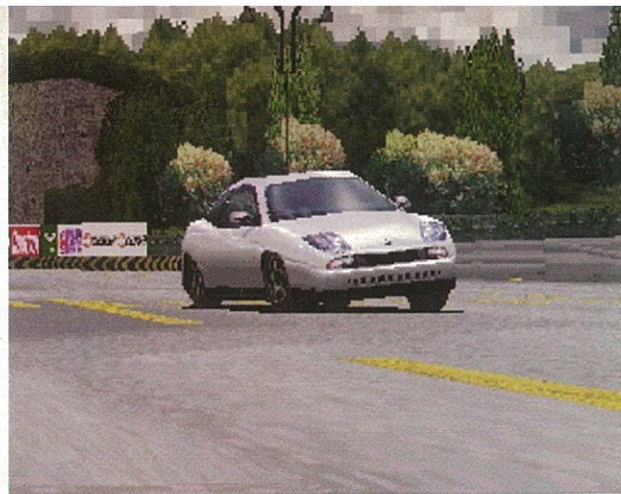
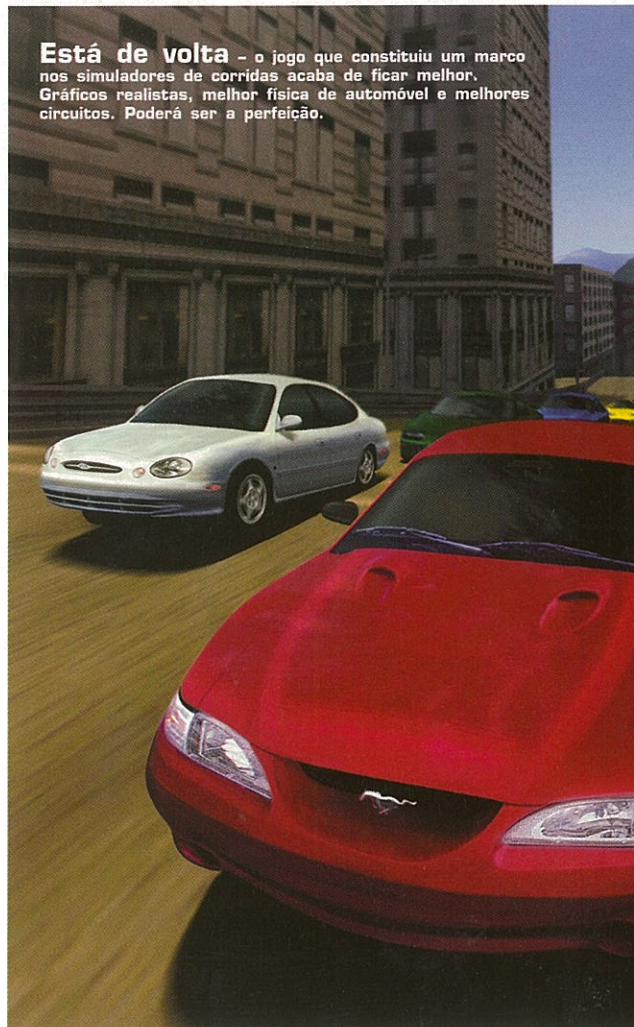
Quase tão concorrido como o stand da Sony estava o palco da Konami, onde eram vistas em preview inúmeras versões de todos os seus populares títulos Beat Mania (Harlem Beat, Pop 'n' Music 2 e por aí adiante), mas todos os olhos europeus estavam nos seus títulos PS2, os quais incluíam um novo Drum Mania e uma actualização de ISS Pro de fazer crescer água na boca. As multidões também acorreram à área da Capcom, ansiosas por darem uma olhadela a Resident Evil 3. Os fãs de Resi mais diligentes foram recompensados com mais um jogo Biohazard, Gun Saviour.
No entanto, a mais impressionante de todas as produtoras foi a Namco. Um enorme stand com luzes néon, Sporty Spices adolescentes a gritar "Feliz Aniversário, Pac-Man!" e, melhor de tudo, uma imensidade de títulos PS1 e PS2. Enquanto novas versões de Ridge Racer e Tekken eram apresentadas no grande ecrã, juntamente com o jogo de motos arcada 500 GP, os jogadores PS1 tinham a possibilidade de experimentar títulos como Pac-Man World, Dragon Valour, Tales Of Eternia, para além do novo jogo com G-Con45, Rescue Shot.
O Tokyo Game Show albergou outros mimos. Foram eles: imagens impressionantes de Dead Or Alive 2, da Tecmo, o surgimento de DragonQuest VII, da Enix, a possibilidade de comprar pauzinhos chineses de Tekken, jogar finalmente com o PocketStation, compreender que um jogo intitulado High School Of Blitz efectivamente existe e a possibilidade de ver o belo filme interactivo da Square, The Bouncer. À semelhança do que se pode dizer do Tokyo Game Show, é mesmo muito bom... ■

NOTÍCIAS

ULTRA SECRETO

• A Criterion confirmou que irá produzir uma conversão de Trickstyle, o jogo de sky-surfing, para PS2. Não há dúvidas de que se tratará de uma bomba.
• A Sony irá lançar Arc The Lad III no Japão. Apesar de ser uma série popular pelos nossos lados, ainda não vimos uma edição na

Europa. O terceiro episódio apresenta um novo sistema de cartas que permite transformar inimigos mortos em cartas e usá-los posteriormente em batalha. Segundo a nossa opinião, parece um pouco FFVIII.
• A Crave deposita grandes esperanças em Galarians, uma aventura 3D cuja acção decorre numa Tóquio neofuturista. Desenvolvido pela ASCII, o título segue as aventuras de Rion, apanhado num mundo de pesadelo de drogas e cientistas loucos. Com raízes muito sólidas no género de terror, com cabeças a explodir e guardas de segurança a serem assados em chamas, já saiu no Japão e espera-se que surja na Europa muito em breve.
• Neste momento, o Japão parece estar a ser invadido por estranhos simuladores de animais de estimação. Conta-se com uma recepção calorosa para Pet In TV: My Dear Dog, na qual o utilizador escolhe um cão numa loja de animais de estimação, treina-o, apresenta-o em exposições e ganha prémios. Também pode tirar uma foto do feliz canino para a posteridade. E o bicho nem sequer faz asneiras na sua carpete. Lançamento na Europa? Provavelmente não. Grrrr...
• Um recente comunicado de imprensa sobre a aquisição da DMA Design pela Take 2 continha uma citação do presidente da Rockstar Games, Sam Houser, na qual este confirmava a existência de GTA 3D e de algo chamado Online Crime World. Não foram referidas plataformas específicas, mas a PS2 parece ser uma escolha óbvia.

Está de volta – o jogo que constituiu um marco nos simuladores de corridas acaba de ficar melhor. Gráficos realistas, melhor física de automóvel e melhores circuitos. Poderá ser a perfeição.

DEIXEM O MOTOR RONCAR

TURISMO BELLISSIMO!

GT2: MAIS INFORMAÇÃO E IMAGENS DA SUPER SEQUELA DA SONY.

Se pensa que o desenvolvimento de produtos para PlayStation vai abrandar, olhe bem para Gran Turismo 2. "Para ser sincero, nunca esperámos que Gran Turismo se tornasse um título tão popular", disse Kazunori Yamauchi (vice-presidente da produtora Polyphony Digital) numa conferência de imprensa. Não poderá ter semelhantes ilusões quanto a GT2, o simulador de condução com 500 automóveis que pretende provar que ainda há muito caminho a percorrer na PlayStation original. GT2 começa onde GT parou e Yamauchi-san descreveu-o como uma "progressão normal" do primeiro jogo. A sequela apresenta 33 fabricantes e 500 carros, desde os pequenos mas perfeitamente formados (Ford Ka e Mini Cooper) até aos maiores e brutais (Plymouth Barracuda '70 e TVR Tuscan Speed 6). O novo jogo também inclui circuitos de rally entre os seus 20 novos percursos.

> "A sequela apresenta 33 fabricantes, 500 carros e 20 novos circuitos"

Outra boa notícia é que com 60 licenças à escolha, o jogador não precisa de repetir nada que já tenha ganho no jogo original, uma vez que GT2 reconhecerá os seus saves de GT. Yamauchi afirma que "os utilizadores poderão empregar mais perícia e estratégia, ajustando o desempenho, características e afinação do seu carro, bem como o seu estilo de condução aos diferentes circuitos." Assim, ainda bem que a equipa de GT2 fez um tremendo esforço para tornar os ecrãs de afinação mais amigáveis. Patrocinado por fabricantes como Aston Martin, Nissan e Chrysler, e apresentando uma quantidade quase inimaginável de automóveis, GT2 tem todos os ingredientes para atrair os jogadores já no início de Dezembro. Na próxima edição publicaremos um Preview especial sobre este monstro das corridas e também uma enorme demo jogável. ■

MAIOR E MELHOR...

NÃO SUBESTIME O PODER...

SURGEM PORMENORES SOBRE O DISCO RÍGIDO DA PLAYSTATION 2.

Será que o disco rígido da PlayStation2 significa o fim do PC?

A Sony anunciou recentemente que está a trabalhar num disco rígido para a PlayStation 2. Este disco será usado para armazenar informação descarregada via modems por cabo, tal como música, filmes e títulos PlayStation originais. Por enquanto, a Sony recusa-se a confirmar ou negar os rumores quanto às dimensões e preço do disco. Contudo, os boatos na Internet sugerem que terá uma impressionante capacidade de cerca de 50GB (suficiente para armazenar mais de 70 títulos PlayStation), que poderá ser vendido a um exíguo preço equivalente a 28 mil escudos e que estará disponível no final do ano 2001.

Grandes novidades para a comunidade PlayStation, mas e os possuidores de PCs?

É simples: em vez de desperdiçarem o seu dinheiro em infindáveis actualizações anuais, podem comprar uma PS2 mais o disco rígido por uma fracção do preço.

O presidente da SCE, Ken Kuturagi, falando ao Nikkei Industrial também insinuou que o suporte on-line para a PlayStation2 será, no mínimo, impressionante. "A PlayStation tem uma base estabelecida em todo o mundo de cerca de 60 milhões de unidades. A consola é suportada por um vasto leque de excelente software. Quando a PlayStation2 estiver ligada a redes de banda larga, vários milhares de títulos de software ficarão imediatamente acessíveis."

"Os boatos na Net sugerem que o disco rígido terá uma capacidade de cerca de 50GB..."

Igualmente excitante é a notícia de que a Sony está a planear desenvolver filmes DVD interactivos para a nova consola e que, entre os realizadores que se pensa terem sido abordados nesse sentido, se encontra um tal George Lucas. Haverá alguma coisa que a PlayStation 2 não possa fazer? Se conseguir conquistar credibilidade nos filmes interactivos, a nossa resposta será um rotundo não. ■

NO JAPÃO

A SEGUNDA VINDA

ALUNDRA, O RPG DE CULTO, REGRESSA À ARENA.

A sequela do RPG da Psygnosis, Alundra, está actualmente a ser desenvolvida para PlayStation pela SCE Japan. Demos jogáveis deste novo jogo, apropriadamente intitulado Alundra 2, foram distribuídas no Tokyo Game Show. As primeiras impressões são muito positivas, uma vez que o motor original, de aspecto algo primitivo, foi substituído por excelentes renders ao estilo de FFVIII. A má notícia é que ainda não foi proposto um tradutor americano, embora várias fontes sugiram que a Working Designs, que editou o jogo original nos Estados Unidos, possa vir a ser envolvida.

A verdadeira questão é se a dimensão de Alundra 2 conseguirá igualar a do jogo original tendo em conta a complexidade dos gráficos. Vamos estar atentos a mais desenvolvimentos. ■

Estas primeiras imagens parecem indicar a qualidade de Alundra 2.

"O motor do jogo original foi substituído por renders ao estilo de FFVIII"

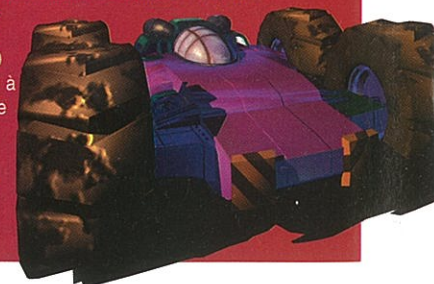
O REGRESSO DA PSYGNOSIS

SEMPRE A ROLAR

CHEGAM PORMENORES DE ROLLCAGE II DA ATD.

Apesar das críticas favoráveis, o jogo de corridas futurista Rollcage revelou-se algo desconcertante para a maior parte dos jogadores e não conseguiu obter tão bons lugares nas tabelas de vendas como se previu. Felizmente, a produtora ATD não se perturbou com a falta de desempenho de Rollcage e está actualmente a trabalhar numa sequela.

Falámos com David Perryman, produtor associado da ATD, sobre este novo título. "Alterámos a física dos carros para lhes conferir uma condução mais 'suave', embora não tivéssemos renovado a atmosfera nervosa da acção das corridas", explicou Perryman.

Para além disso, há imensas armas para rebentar com os adversários. Com mais de 60 circuitos e 16 modos de jogo à disposição, estamos certos de que esta equipa tem um vencedor nas suas mãos. Contem com um lançamento da SCEE no início do próximo ano. ■

ULTRA SECRETO

• Para além de Road Rash: Unchained, que será lançado para PlayStation no próximo ano que a Electronic Arts esteja a trabalhar numa versão PlayStation 2 usando cerca de dez vezes mais polígonos para cada corredor.
DigiMon, um RPG da Bandai baseado no filme animado do mesmo nome, será lançado fora do Japão durante o ano 2000. A Bandai afirma que isto se deve à crescente popularidade da série animada nos Estados Unidos, por isso, se o filme animado alguma vez cá chegar, é provável que o jogo também venha até nós.
• Indiana Jones And The Infernal Machine para PlayStation já não consta da lista de lançamentos da Activision. Aparentemente, o clone de Tomb Raider foi abandonado pela LucasArts, embora uma versão para PC continue a ser provável.
• Grande novidade para os amantes de livros de banda

desenhada é o recente anúncio feito pela Activision de um contrato de três anos com a Marvel Comics. Em breve, chegarão jogos com Homem Aranha, Blade e X-Men, este último a ser em breve imortalizado em filme. Quererá isto dizer mais atrasos para o muitas vezes anunciado título X-Men e respectivo filme?
• Mais um desporto radical irá chegar à PlayStation durante o ano 2000. A Banpresto anunciou que está a trabalhar num jogo de air-surfing chamado Aero Dive. O título colocará o utilizador e um amigo a pontuar ao realizarem acrobacias enquanto caem para terra. A ideia de um modo versus, que foi já confirmada, é demasiado assustadora para ser contemplada...
• As nossas desculpas à Lego. Devido a um erro de produção, uma versão de Preview de Lego Racers foi erradamente analisada na edição n.º50. Consulte a página 77 para uma análise completa.

"Venderemos um milhão de cópias [de FFVIII] até ao final do ano..."

Takechi-san concedeu-nos uma entrevista depois do Tokyo Game Show.

NEGÓCIOS DA SQUARE

TOMOYUKI TAKECHI

O RESPONSÁVEL MÁXIMO DA SQUARE REVELA OS SEUS PLANOS PARA FINAL FANTASY, THE BOUNCER E PLAYSTATION 2.

Quando nos encontrávamos em Tóquio, conseguimos marcar uma entrevista com o Presidente e Director-Geral da Square, Tomoyuki Takechi. Com o lançamento de Final Fantasy VIII na Europa e o surgimento do espantoso The Bouncer no Tokyo Game Show, Takechi-san estava, compreensivelmente, ansioso por falar.

Revista PlayStation: 1999 está a ser um grande ano para a Square...
Tomoyuki Takechi: Este ano tem sido extremamente excitante. Lançámos Final Fantasy VIII em Fevereiro e este jogo bateu o recorde de vendas de títulos PlayStation no Japão. Também lançámos Saga Frontier 2, Legend Of Mana, bem como Chocobo Racing.
Como viram no Tokyo Game Show, temos uma série de outros títulos de êxito. Lançámos Final Fantasy VIII na América do Norte a 9 de Setembro e já ultrapassámos as vendas cópias de Final Fantasy VII. Segundo as previsões, venderemos um milhão de cópias antes do final do ano e 1,5 milhões até Março do próximo ano.
As nossas acções de marketing no passado foram feitas pela SCEE, mas a para esta versão, vamos fazê-las directamente sob o nome da Square. A Square considera a Europa um mercado muito importante.
RPS: A grande notícia no Tokyo Game Show foi a apresentação ao público da PlayStation 2. O que planeia a Square para a consola da próxima geração?
Tomoyuki Takechi: Temos um título chamado The Bouncer em desenvolvimento. Foi o único título que pudemos apresentar, mas posso anunciar que há sete jogos em desenvolvimento para PlayStation 2, incluindo títulos para a série Final Fantasy. Para o lançamento desta nova consola, em Março de 2000, aqui no Japão, lançaremos vários títulos PlayStation 2. Gostaríamos de promover o mesmo dinamismo na América do Norte e na Europa.
RPS: O que acha que os jogos da Square oferecem aos jogadores que mais nenhuma editora/produtora consegue proporcionar?
Tomoyuki Takechi: Nós somos bons a produzir vídeos CG, assim como os esplêndidos cenários ou tramas que transmitem sentimentos aos jogadores. Olhando para jogos como Final Fantasy VII e o mais recente FFVIII, penso que se tratam de

"Ficam avisados de que o jogo e o filme [Final Fantasy] não terão o mesmo cenário..."

títulos que são exclusivos da Square – algo que mais ninguém consegue produzir. São estas qualidades da Square que estamos a oferecer aos jogadores europeus. Assim, quando consideramos um título para lançamento na Europa, seleccionamo-lo com base na qualidade dos visuais e no enredo. Isto engloba a maioria dos nossos RPGs.

RPS: Como está a avançar o filme Final Fantasy?

Tomoyuki Takechi: O filme CG está em fase de produção nos nossos estúdios de Honolulu. O plano é lançá-lo no mundo inteiro no ano 2001. Quanto à distribuição na América do Norte e na Europa, assinámos um contrato com a Columbia Pictures, que se encontra sob a alçada da Sony Pictures Entertainment. Também temos planos para ligar o filme ao meio DVD, mas ficam avisados de que o jogo e o filme não terão o mesmo cenário. Contudo, gostaria de sublinhar que o tema principal de toda a série Final Fantasy tem sido o amor e a amizade. O filme e o jogo partilharão estes elementos comuns.

RPS: Que tendências vê para os jogos PlayStation 2?

Tomoyuki Takechi: A PlayStation 2 consegue proporcionar visuais muito superiores aos da consola actual. A PlayStation 2 consegue mostrar expressões faciais de maneira muito mais vívida. Como The Bouncer demonstra, apresentamos muito bem expressões como felicidade, tristeza e ira. Há personagens do enredo que riem, choram e até derramam lágrimas, e os jogadores podem colocar nelas uma parte dos seus próprios sentimentos. Assim, a aventura convencional – que é simplesmente o enredo acompanhado por visuais – irá fundir-se com estes títulos (emocionalmente) interactivos numa única direcção. É uma tendência para a qual gostaríamos de nos dirigir. ■

MESTRE DE PC CHEGA À PLAYSTATION

AS PRÓXIMAS PÉROLAS

MOLYNEUX EMOCIONA-SE COM A PLAYSTATION2

O criador de Dungeon Keeper e do aguardado Black & White (em cima) está a desenvolver títulos para PS2.

A lenda da indústria, Peter Molyneux, assinou um contrato com a Activision para criar dois títulos PS2. Com o seu historial de sucessos para PC, incluindo Theme Park, Dungeon Keeper e Black & White, esperam-se grandes novidades. Comentando o acordo durante o Tokyo Game Show, Molyneux afirmou: "Como criador de jogos europeu, o meu sonho sempre foi poder produzir títulos visualmente espantosos que tenham verdadeira profundidade e emoção. Este sonho pode finalmente tornar-se realidade, graças à PS2."

Molyneux tornou-se conhecido pela sua inovação, apresentando jogos que são tão originais quanto cativantes. E com os seus próximos títulos para PlayStation (co-desenvolvidos pela Big Blue Box e a Intrepid), pretende dar um passo em frente.

A sua paixão é introduzir emoção real nos jogos, criando títulos não se preocupando com a jogabilidade tradicional, mas sim em levar ao limite o que é possível fazer com uma consola. O Emotion Engine da Sony constitui a tecnologia perfeita para as suas aspirações. Como Peter afirma, a PlayStation2 irá "redundar na próxima geração de jogo computorizado, produzindo títulos que não só serão espantosos, como também terão profundidade, emoção e jogabilidade – uma combinação que até aqui apenas foi sonhada."

Mal podemos esperar. ■

EXPRESSO ORIENTE

PREVIEWS

36 ON 136 OE プレイステーション

ARMOURED CORE 2

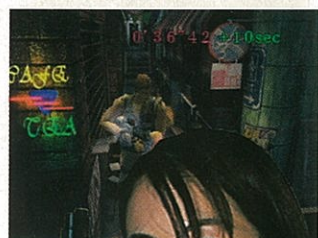
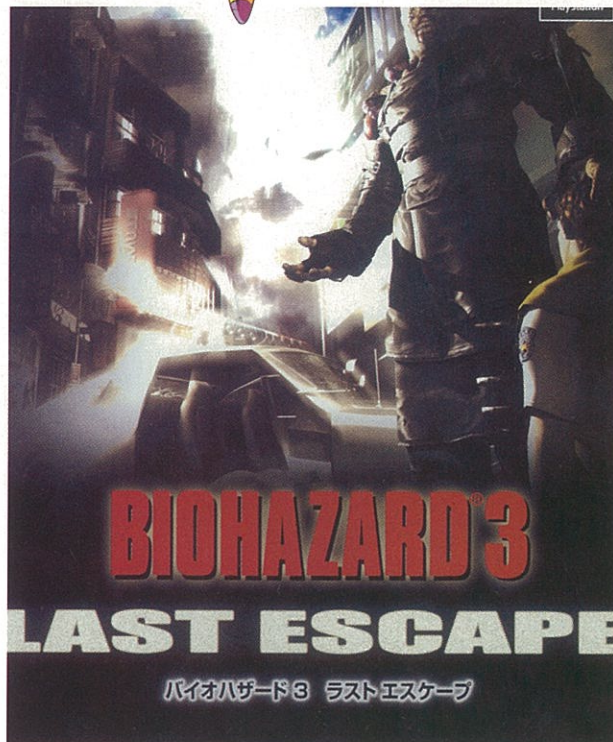
(FROM SOFTWARE/VERÃO 2000)

A From Software será a primeira produtora independente a lançar um título PlayStation 2. O jogo em causa é uma extensão da série de grande êxito, Armoured Core, e, apesar de se tratar do quarto jogo da série, será conhecido apenas como Armoured Core 2. Os anteriores títulos da série foram Armoured Core (Julho de 97), Armoured Core: Project (Dezembro de 97) e Armoured Core: Master Of The Arena (Fevereiro de 99). O jogo está ainda obviamente nas primeiras fases de desenvolvimento e por isso a From Software não se mostrou muito interessada em divulgar pormenores, mas uma imagem vale mil palavras. A julgar por estas belezas, é seguro dizer que a produtora não está a ter problemas em dominar os avanços técnicos da PlayStation 2. Estas imagens são fotos de jogo em tempo real e não, como poderiam ser levados a pensar, parte de uma sequência de introdução. ■

RUNABOUT 2

(CLIMAX/INVERNO 1999)

Na sequência do lançamento Best Collection de Runabout em Maio (Best Collection é o equivalente japonês da linha Platinum), a Climax anunciou que o trabalho na sequela está já em fase avançada. A ideia básica de ter de encontrar o caminho mais curto entre dois pontos continua a ser a mesma, mas o trânsito desempenha agora um papel muito maior. Haverá apenas quatro automóveis disponíveis no início, mas ao completar etapas é possível conquistar até 31 veículos – foi dada a indicação de que agora será possível trocar de carro durante as missões. Haverá cinco áreas de jogo, cada uma baseada num país diferente, com até 13 missões em cada a forçar o utilizador a usar todo o mapa. Se chegar ao seu destino dentro do tempo limite, será recompensado com bónus. Se ficar sem gasolina ou sofrer demasiados estragos, o jogo acaba... ■

Bata o trânsito em Runabout 2 para ganhar mãos cheias de bónus.

O REGRESSO DOS MORTOS-VIVOS

BIOHAZARD DE VOLTA

BIOHAZARD: LAST ESCAPE NO JAPÃO.

A grande novidade deste mês é o lançamento do mais recente título da série Biohazard da Capcom, Last Escape. Deverá ser intitulado Nemesis quando for lançado na Europa como o terceiro jogo Resident Evil e trata-se de uma excelente extensão da árvore genealógica Biohazard. Mais de um milhão de japoneses já compraram uma cópia e, possivelmente, muitos deles já encontraram uma surpresa extra: ao terminarem o jogo surge um mini-jogo no ecrã de introdução principal. Denominado The Mercenaries: Operation Mad Jackal, este mini-título coloca o utilizador a assumir a identidade de um dos três Umbrella Mercenaries do jogo principal – Carlos, Mikhail ou o maléfico Nicholai. O objectivo é levar o seu mercenário no eléctrico na baixa de Racoon City até à zona alvo. Parece fácil? Já referimos que tem uma bomba com um detonador de dois minutos amarrada a si?
À medida que abre caminho pelas ruas, pode conquistar tempo extra furtando-se com sucesso a ataques e eliminando zombies. Pode conquistar saúde extra salvando civis que encontra pelo caminho. Para que possa eliminar eficazmente os vilões é recompensado com dinheiro suficiente para comprar uma metralhadora, um lança-rockets ou uma espingarda que pode usar no jogo principal da próxima vez que jogar.
The Mercenaries é a mais recente extensão da série Biohazard. Para quando um título Resident Evil na PlayStation 2. ■

NOVOS LANÇAMENTOS

BIOHAZARD 3: LAST ESCAPE
(CAPCOM)

O terceiro jogo Biohazard, da Capcom, vendeu mais de um milhão de cópias antes do final da primeira semana de lançamento. Os fãs andam agora desesperadamente a tentar acabá-lo para se poderem contar entre os primeiros a ver Mercenaries, o jogo bónus que apenas pode ser acedido depois de completar o jogo. ■

Complete Resident Evil 3 e será recompensado com um jogo bónus.

CARNAGE HEART: ZEUS 2
(ARTDINK)

A ansiosamente aguardada sequela de Carnage Heart chegou finalmente às prateleiras de Akihabara, em Tóquio. O jogo decorre em Marte, seis anos depois dos acontecimentos do primeiro título, e às personagens originais juntou-se uma legião de recém-chegados, incluindo sete novos tipos de robôs OKE com software e peças permutáveis. Oferece mais possibilidades do que uma caixa cheia de Transformers. ■

STAR IXIOM
(NAMCO)

Apresentando uma ou duas personagens que parecem versões actualizadas daquelas da clássica série Galaga, o cinemático shoot 'em up espacial 3D da Namco inclui dois modos de jogo distintos. O primeiro é um simples shoot 'em up, enquanto o modo War Simulation – um nome cheio de maus presságios! – lhe permite planear estrategicamente, com antecedência, todas as suas missões graças a um mapa detalhado. ■

電撃 PlayStation TOP JAPONÊS

Top 5 – Vendas
1. SD Gundam Generation-O (Bandai)
2. Minna No Golf 2 (SCEI)
3. Powerful Pro Baseball '99 (Konami)
4. Dokodemo (SCEI)
5. Simple 1500 Series: The Block Kuzushi (Culture)

Top 5 – Esperados
1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Ark The Lad 3 (SCEI)
3. Chrono Cross (Square)
4. Gran Turismo 2 (SCEI)
5. Dragon Quest Character: Toruneco Adventure 2 (Chunsoft/ENIX)

Top 5 – Favoritos dos leitores
1. Final Fantasy VIII (Square)
2. Legend Of Mana (Square)
3. To Heart (Aquaplus)
4. Xenogears (Square)
5. Persona 2 (Atlus)

*Tabelas fornecidas por Dengenki PlayStation, a revista especializada mais vendida para os possuidores de PlayStation japoneses.

Nicolas Di Constanzo traz-nos as notícias mais recentes da pátria espiritual da indústria dos jogos

MADE IN JAPAN

ASCENÇÃO E QUEDA DE BEATMANIA

Depois de passar quase dois anos a produzir sequelas, a edição deste ano da exposição de arcada JAMMA viu a Konami admitir publicamente que o fenómeno BeatMania está a começar a declinar. Surpreendente, uma vez que empresas como a Namco, a Atlus e a Jaleco apenas agora estão a apanhar o comboio. Ainda mais estranho tendo em conta a quantidade de máquinas BeatMania que ainda podem ser vistas em utilização constante no bairro Akihabara, para além da notícia de que BeatMania está a caminho da Europa, com uma grande remodelação de ritmo. Tendo dito isto, a Konami continua a tentar espremer o último yen da loucura pela sua versão especial Dream Come True, apresentando a música da "Boys Band" com o mesmo nome. Imaginem a Konami a utilizar tácticas semelhantes na Europa – as arcadas ficariam vazias à medida que guinchos ofensivos ou outro desastre do mesmo género afogassem todos os outros sons. Houve mesmo uma versão karaoke especial apresentada no Tokyo Game Show, que permitia a uma pessoa cantar enquanto a outra se exibia na reduzida pista de dança. Ainda não estão assustados? Esperem até saberem do novo controlador Hand Clapper que permite jogar batendo palmas, poupando-nos o trabalho de ter de permanecer perto da máquina. Começa a contagem decrescente para um lançamento na Europa... ■

Olhai! A Sony desafia a Square no seu próprio terreno com o poderoso Dragoon. Tem um excelente aspecto!

MAIS RPGS

SONY EM VEZ DE SQUARE

PRIMEIRAS IMAGENS DA FANTASIA DA SCEI, LEGEND OF DRAGOON.

Aqui estão as primeiras imagens do RPG da Sony, The Legend Of Dragoon. Este título, que teve a sua estreia no Tokyo Game Show, é um épico de grandes dimensões ao estilo de Final Fantasy que até ao momento custou a uma equipa de 100 elementos três anos a desenvolver.
Impressionantes foram os segmentos de filme renderizados, os quais ganharam um prémio num recente certame de gráficos de computador. Desde então, tivemos a oportunidade de dar uma olhadela exclusiva às cenas de batalha do jogo e podemos atestar que são maravilhosas, apresentando personagens poligonais 3D que se defrontam diante de fundos pré-renderizados. Poderá Legend Of Dragoon atingir o mesmo nível de qualidade de FFVIII? É na verdade uma tarefa colossal, mas com o anúncio da Namco da sua nova empresa para RPGs e um novo Alundra a caminho, a Square tem de estar atenta... ■

Podem partilhar o fantástico RPG da Square on-line com os vossos amigos quando a PlayStation 2 chegar.

SQUARE NÃO PÁRA

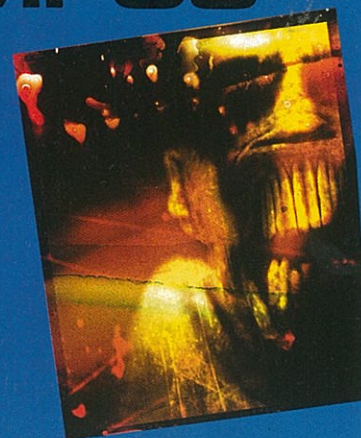
FANTASY ON-LINE

FINAL FANTASY NA INTERNET COM A PS2.

Em declarações à fonte on-line Lycos News, a Square confirmou que o seu título Final Fantasy para PlayStation2 será compatível com a Internet, quando for lançado em 2001. Embora os detalhes ainda não sejam precisos, esta revelação é muito importante para os fãs de Final Fantasy. É claro que as fontes da Net especulam que centenas de jogadores poderão jogar em simultâneo (como nas últimas aventuras on-line em tempo real), enquanto outros antecipam que poderão ser feitas actualizações regulares ao jogo com programas descarregáveis, estilo PC.
Entretanto, os amantes de Final Fantasy terão de se contentar com Final Fantasy IX (alegadamente com lançamento previsto na PlayStation original durante o ano 2000), Chocobo Racing (que deverá sair na Europa antes do Natal), Chocobo Stallion (estranho jogo de corridas a sair em breve no Japão) ou Dice De Chocobo, acabado de anunciar, um jogo de tabuleiro tipo Monopólio, protagonizado por uma mistura de galinha e avestruz que todos adoram.
Acham que estamos a inventar isto tudo? Infelizmente, não... ■

PASSATEMPOS

SHADOW MAN E WIP3OUT

Na edição n.º50, correspondente ao mês de Outubro, foram publicados dois passatempos. A frase vencedora do passatempo Shadow Man pertence a Artur André Borges (Porto) e este leitor vai levar para casa um blusão em pele exclusivo deste jogo. Quanto ao passatempo Wip3out, os cinco vencedores serão premiados com um saco Wip3out contendo um jogo, uma T-shirt e um Press CD. Os sortudos são: Filipe Menezes (Lisboa), Nuno dos Santos (Leiria), José Pinto (Amarante), Bruno Freire (Vendas Novas) e Mário Santos (Almada).

"O projecto mais ambicioso jamais empreendido"

claro que Munch s Oddysee se encontra ainda na fase inicial de desenvolvimento e por isso a informa o escassa. Por m, se tiverem acesso Internet, podem manter-se actualizados em www.oddworld.com

NOVA MÁQUINA, NOVA PERSONAGEM, NOVA ERA

MUNCH O MONSTRO

A SEQUELA DE ABE PROMETE SER UM MUNDO MUITO ESTRANHO.

A perspectiva da PS2 ser inundada com sequelas de jogos existentes poucos meses após o seu lançamento poderia inicialmente parecer uma desilusão. Até olharmos mais atentamente para as coisas fantásticas que muitas produtoras têm planeado. A Oddworld Inhabitants, criadora de Abe's Oddysee, é apenas uma das empresas cujos planos prometem revolucionar a própria natureza dos videojogos. Munch's Oddysee será o próximo título a ser lançado na planeada quintologia Oddworld, e Lorne Lanning, fundador da Oddworld Inhabitants, descreveu-o como "o projecto de jogo mais ambicioso jamais empreendido por qualquer empresa". E não está a exagerar! Munch's Oddysee encontra-se em desenvolvimento desde 1997 e apresentará uma imensidão de personagens muito mais inteligentes e complexas do que as dos anteriores jogos Oddworld. Os habitantes não jogáveis terão os seus próprios ciclos de vida simulados, começando no momento em que nascem para o jogo. À medida que crescem e interagem, desenvolverão as suas próprias reacções emocionais com momentos de confiança, amizade, paranóia e colapso nervoso. Comunicar com estas criaturas exigirá um vocabulário mais sofisticado do que as expressões e gases de Abe. Lorne afirma que "O discurso de jogo tornar-se-á mais evoluído e inteligente, mas também mais simples de entender e usar." Munch's também será o primeiro jogo Oddworld em 3D e tempo real. Este era o plano para toda a série, mas só com a chegada da PS2 é que tal se tornou possível. ■

MARCO DO CORREIO

ENVIEM AS VOSSAS CARTAS PARA: Revista Oficial PlayStation • Marco do Correio • Rua Laura Alves, 3 • 2745-152 **QUELUZ**

À MEDIDA QUE O NATAL DE APROXIMA, RECEBEMOS CADA VEZ MAIS CARTAS PERGUNTANDO SOBRE QUE JOGO COMPRAR. A OFERTA É MUITA E COMPREENDEMOS A ANSIEDADE DOS NOSSOS LEITORES, MAS ACHAMOS QUE ESTA REVISTA E A PRÓXIMA (A EDIÇÃO ESPECIAL DE NATAL) SÃO EXCELENTES GUIAS PARA ESCOLHEREM AS VOSSAS PRENDAS...

S.O.S. TRUQUES

Eu estou a dar em doido. Por favor aprovem a minha ideia. Gostava que fizessem uma revista só com truques e dicas, o nome podia ser Playstruques.

Francisco Romeiras

Não precisa dar em doido, pois o seu problema estará resolvido muito brevemente. Não se chamará Playstruques mas sim Revista Oficial PlayStation – Truques. Sairá mensalmente já a partir de Janeiro e vai ter tudo o que você e milhares de outros leitores precisam para jogar os melhores jogos PlayStation.

MAIS FF

Olá Playstationadores e Playstationadoras aí da redacção. Escrevo-vos porque tenho umas dúvidas em relação à PlayStation. Em primeiro lugar queria saber se a PS vai ter capacidades para competir com a Dreamcast. E em segundo lugar gostaria de saber para quando Final Fantasy VII. Porque eu não consigo esperar mais, estou mesmo desejoso de lhe deitar as mãos, até chego a sonhar com a Rinoa.
Do vosso maior fã

Leonel Fazenda – Covilhã

O que é que chama de competição? Quem chega primeiro à meta? Quem tem mais jogos para oferecer? Ainda tem dúvidas? A PlayStation está de pedra e cal. Ainda vai dar muitas alegrias a quem a possui.
Quanto a Final Fantasy VII, já tem barbas. Achamos que se refere a Final Fantasy VIII, por isso dizemos-lhe que corra já à loja mais perto de sua casa. Caso contrário não vai conseguir comprá-lo a tempo.

QUAL DELES?

Oi redacção!! Como de costume quero felicitar-vos pela vossa excelente revista que agora até vai ficar mais bonita, para felicidade de muitos leitores, incluindo eu. Estou-vos a escrever porque tenho uma terrível dúvida: estou a pensar comprar um jogo de futebol, mas para meu desespero estão a surgir no mercado dois grandes jogos que são o This is Football e FIFA 2000. A minha pergunta é: qual é que é melhor? É que realmente não sei qual deva comprar e por isso peço-vos ajuda e até vos sugiro uma coisa, façam um comparativo entre os dois jogos porque de certeza não sou só eu que tenho esta dúvida. Espero ansiosamente pela vossa resposta...Obrigado.

David e Daniel – via e-mail

Estamos neste momento a jogar cada um dos jogos para decidirmos qual deles é efectivamente o melhor. Não é tarefa fácil, como deve compreender. Afinal trata-se, sem dúvida, de dois grandes jogos. Aqui na redacção estamos divididos entre um e outro. Se não acabar tudo à batatada, tal qual num jogo real, vamos de certeza chegar a uma conclusão. Mas só na próxima edição poderá tirar as suas próprias conclusões, pois colocamos uma demo jogável de cada um dos jogos no CD.

PS2

Olá pessoal. Para já tenho de vos agradecer pela incomparável e excelente revista que comercializam todos os meses. Tenho-as quase todas, apenas não tenho a nº49,mas irei comprá-la qualquer dia. Ora bem, quero dar-vos uma opinião. Que tal se tivessem uma parte na revista em que falassem sobre a PlayStation 2 todos os meses? Poderiam dizer-me qual é a velocidade, capacidade de armazenamento dos cartões de memória e o que será possível ligar na PS2?
Saudações digitais e abraços analógicos!

Luís Gonçalves – via e-mail

Algumas das características técnicas da PlayStation 2 são reveladas nesta edição. Outras serão desvendadas à medida que a Sony for levantando o véu sobre a menina dos seus olhos. Para já, publicamos um dossier sobre a consola da próxima geração. Quanto a uma secção dedicada exclusivamente à PlayStation 2, é um caso a ser estudado. Esteja atento.

FUTEBOL

Gostaria de saber se This is Football vai sair em Portugal, e quando vai sair. Gostaria de colocar algumas perguntas: This is Football tem o campeonato português? E a selecção? Obrigado e até uma próxima oportunidade.

Hugo Daniel – Mondim de Basto

This Is Football tem data de lançamento marcada para o próximo mês de Dezembro no nosso país e o jogo contará com as equipas do campeonato português.

Volantes. Qual escolher?

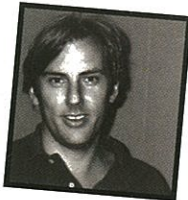
Até há pouco tempo era assinante da revista PlayStation, mas a inglesa, em virtude de quando comecei a assinatura a vossa ainda não existir. Neste momento ainda não sou assinante, porque preferi comprar durante uns tempos para ver a qualidade dos artigos, como gostei vou assinar.
Venho pedir ou propor um artigo sobre volantes para a PlayStation. Como pretendo adquirir um e como existem bastantes no mercado gostaria de saber se vocês não poderiam pedir uns quantos emprestados para fazerem um teste, de forma a saber qual é o melhor ou os melhores, pois o preço ainda é relativamente elevado e, se compro um que não presta para todos os jogos, é dinheiro deitado fora. Se fosse possível fazerem um teste agradecia. Se por ventura já fizeram, agradecia que me indicassem qual o número da revista para a comprar.

Joaquim Baptista – via e-mail

É uma boa ideia e prometemos que vamos fazer em breve um teste dos diversos volantes que existem para a consola PlayStation.

EM PRODUÇÃO

DEZEMBRO 1999

PERSPECTIVA

O criador da FIFA, Bruce Macmillian fala sobre o futuro da EA.

Como é que se envolveu nesta indústria e em que títulos já trabalhou?
Não me lembro de como comecei. Trabalhei em muitos jogos, como as séries Hardball, Test Drive, FIFA, Road to World Cup 98, Triple Play, NHL, Premier League Manager Superbikes, Populous: the Beginning, Dungeon Keeper 2 e Premier League, só para mencionar alguns.

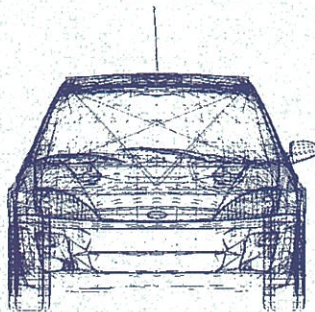
Qual a sua opinião sobre o desenvolvimento dos jogos FIFA ao longo dos anos, em termos de jogabilidade e personalidade?
A série FIFA já se tornou uma marca reconhecida – tem a sua própria vida. Acho que os jogos FIFA têm mostrado à indústria o caminho que os simuladores de futebol e outros títulos desportivos devem percorrer. Se a nossa intenção fosse a abordagem comercial teríamos nos concentrado numa única equipa, mas ao ligarmo-nos a uma organização como a FIFA conseguimos recriar a experiência que é o futebol. Ano após ano os jogos estão a tornar-se mais jogáveis e mais divertidos.

O que acha do argumento simulação vs jogabilidade quando se faz um jogo de futebol?
É um caminho muito difícil – tentamos ser realistas mas não à custa da jogabilidade. A vida real pode ser chata quando seguida à regra, mas os consumidores não são parvos, pois procuram um jogo que se jogue bem mas que recrie a experiência. A chave é reproduzir a essência da experiência e depois mergulhar fundo.

Como vê o futuro destes jogos?
Acho que os próximos jogos terão mais controlo sobre a bola, oponentes mais inteligentes que podem prever movimentos e elementos que provoquem a mesma experiência emocional de quem está em campo – com suor e tudo.

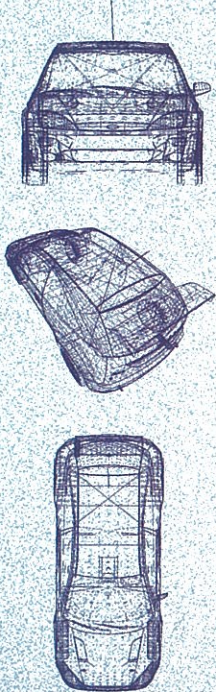
Imagina que é possível colocar 22 jogadores num jogo virtual de futebol?
Possivelmente. Estamos sempre a par da tecnologia mas o que é mais importante é a mecânica de jogo – como fazer para que os 22 jogadores não andem todos atrás da bola e joguem como equipa. A visão não podia ser na primeira pessoa, possivelmente seria a visão de cima ou com uma câmara na terceira pessoa. Já experimentámos e é possível fazer, mas vai levar tempo para o conseguirmos fazer bem.

Em que está a trabalhar agora?
De momento estou a apreciar o meu novo papel de direcção na EA Europeia.

Colin McRae Rally 2

Army Men: Sarge's Heroes

Toy Story 2

Micro Machines V4

CONTEÚDO...

NOME:

COLIN MCRAE RALLY 2

NOTA:

O CAMPEÃO DOS JOGOS DE RALLY REGRESSA NO PRÓXIMO ANO. MAS PODERÁ RECLAMAR A SUA COROA?

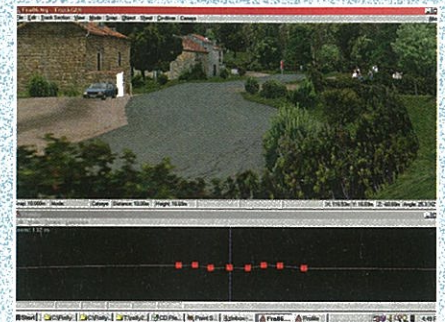
FICHA TÉCNICA

GÉNERO:	Simulador de Rally
EDITORA:	Codemasters
PRODUÇÃO:	Codemasters
DATA DE SAÍDA:	Primavera de 2000

DESIGN:

PRODUZIDO: 40%

CITAÇÃO: **"Agora temos suspensão independente nas quatro rodas"**

Estas primeiras imagens ilustram bem as diferenças que existem entre os carros com 400 polígonos de CMR1 e a actual contagem de 700 polígonos em CMR2.

Colin e o co-piloto Nicky trabalharam cuidadosamente com os produtores, até se certificarem de que o Tarmac estava perfeito.

O lançamento de Colin McRae Rally colocou uma nova fasquia nos jogos de rally, mas como irá esta última versão obter um aspecto favorável em relação ao elogiado V-Rally 2? Guy Wilday, produtor da Codemasters, não tem esse ponto de vista. Segundo ele, "a equipa de desenvolvimento [da Infogrames] não deu um salto tão grande de V-Rally para V-Rally 2, como o que nós vamos fazer de Colin McRae Rally para Colin McRae Rally 2."

Inevitavelmente, a Codemasters proclama que Colin McRae 2 irá levar a PlayStation até aos seus limites. Hoje em dia, esta é uma frase utilizada frequentemente, mas como é que eles planeiam fazer isso? Eles estão a reexaminar cada aspecto do jogo, começando pelo visual dos carros, que agora é bastante mais pormenorizado. Guy explica: "Em Colin McRae Rally, os modelos originais para PlayStation tinham cerca de 400 polígonos. Desta vez, os polígonos dos carros rondam os 700. Isto dá-nos um controlo muito maior sobre a forma da carroçaria e os próprios carros parecem muito mais realísticos."

Não são só os veículos que parecem melhores. Todos os cenários são surpreendentes e, o que é ainda mais importante, diferentes dos anteriores. Para que isto fosse possível, foi necessário visitar cada pista do país para gravar amplas referências visuais, que normalmente são compensadas com texturas de jogo dramaticamente melhoradas.

O motor de gráficos também foi optimizado, mas num jogo de condução há coisas mais importantes que o aspecto.

Os programadores receberam um enorme apoio técnico da Ford, para auxiliar os produtores a realçar a mecânica do modelo. Guy acrescenta: "O Focus comporta-se tal como o carro real.

Está a ser dada muita atenção à forma dos veículos.

ATRÁS DO VOLANTE...

Desde o lançamento do seu jogo epónimo, o nome de Colin McRae tornou-se num sinónimo de qualidade dos jogos de rally. Mas como é o homem por detrás do jogo? Guy Wilday explica a última atracção de McRae.

"Colin ainda é o piloto de rally com maior sucesso e alguém que é visto como um campeão pelas massas, especialmente porque a Ford centrou nele a sua campanha de televisão do modelo Focus. Ele tem reputação de se empenhar a 100% e é a escolha perfeita para um título que dá ao jogador a oportunidade de participar num rally."

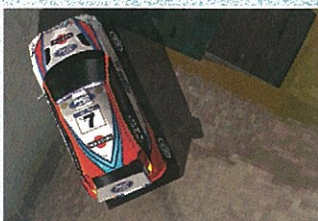
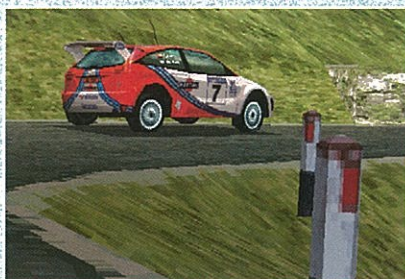
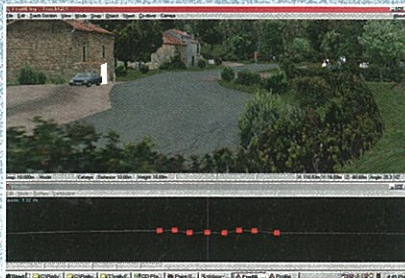
Tanto Colin como o co-piloto Nicky Grist (que também aparece no jogo) estiveram amplamente envolvidos no desenvolvimento deste título. Eles levaram os produtores para a pista para obterem a sensação do manuseamento e mecânica da corrida real e depois auxiliaram na transposição para o jogo. Recentemente, a lealdade de Colin foi posta à prova na etapa da Córsega do rally RAC, que tinha sido patrocinado por V-Rally 2. Colin recusou-se a colocar os autocolantes dos patrocinadores no seu Ford Focus. "Ele é muito, muito leal ao seu próprio jogo..."

Mesmo nesta fase inicial, o realce visual tinha de ir para o Focus de McRae

A Ford foi amplamente envolvida na mecânica de jogo respeitante ao Focus de McRae. Combinem isso com o perfeccionismo dos programadores e parece que Colin McRae Rally 2 vai ser uma sequela à altura.

Agora temos suspensão independente nas quatro rodas, bem como uma rotação de volante realística, o que torna toda a experiência de condução mais agradável."

Temos de admitir que, para muitos jogadores, uma parte integrante do divertimento das corridas de rally reside no facto de poderem despedaçar aqueles carros maravilhosamente concebidos. No primeiro Colin McRae, os aspectos dos estragos eram impressionantes, mas agora foram incluídos mais alguns. "Estamos precisamente a trabalhar no sistema de avarias", entusiasma-se Guy. "Já incluímos a capacidade de partir o pára-choques traseiro de modo a que se arraste pelo chão. Isto acrescenta um realismo enorme."
Aquilo que alguns títulos têm a mais do que Colin McRae é a capacidade de criar as suas próprias pistas. Numa censura directa ao recente V-Rally 2, Guy acredita que os editores de pista não vão funcionar bem na PlayStation "Eu preferia ter uma maior quantidade de pistas jogáveis e bem concebidas, do que despender tempo a concebê-las sozinho."

Veremos se os jogadores concordam com isso no próximo ano, mas agora os programadores assumiram o controlo absoluto das pistas e tornaram-nas completamente jogáveis. Guy explica: "Nos rallies verdadeiros algumas das etapas são extremamente longas e suponho que isso não oferece qualquer interesse ou desafio a um jogo. Nós utilizámos os mesmos princípios para Colin McRae 2, mas incorporámos mais características, tal como as junções das estradas reais, de modo a que as pistas pareçam realísticas e, em última análise, sejam bastante divertidas." Colin McRae Rally 2 parece ter recebido a mesma espécie de revisão e afinação que o Focus de McRae receberia. Veremos os frutos desse labor na próxima Primavera. ■

Em vez de imitarem as verdadeiras pistas de rally, os circuitos foram criados tendo em conta o factor jogabilidade.

PERFIL

EMPRESA:	Codemasters
NOME:	Guy Wilday
CARGO:	Produtor
HISTORIAL:	Guy trabalhou numa empresa de máquinas arcada, antes de se juntar à Codemasters, onde produziu Colin McRae Rally. Agora está a produzir Colin McRae 2.
INFLUÊNCIAS:	Obviamente, Colin McRae Rally. Tendo por base uma enorme admiração pelos desportos motorizados, o objectivo dos jogos Colin McRae Rally tem sido sempre criar a sensação de conduzir um carro de rally, tanto numa estrada como num circuito de todo o terreno.

OUTRA INFORMAÇÃO

WEB SITE:	www.codemasters.com

NOME:

TOY STORY 2

NOTA:

BUZZ ARRASTA OS JOGOS INSPIRADOS NA DISNEY PARA O MUNDO DAS AVENTURAS 3D.

FICHA TÉCNICA

GÉNERO:	Acção/aventura
EDITORA:	Activision
PRODUÇÃO:	Traveller's Tale
DATA DE SAÍDA:	Fevereiro de 2000
PRODUZIDO:	96,2%

O laser de Buzz parece muito bonito na visão de terceira pessoa, mas para uma boa pontaria necessitará de ligar a câmara no interior do capacete de Buzz, para visão na primeira pessoa.

A maior parte dos inimigos não são particularmente inteligentes, mas não se fie muito nisso ou está frito.

No início do próximo ano, para coincidir com o lançamento do seu próximo filme, Buzz Lightyear e Woody vão fazer a sua estreia na PlayStation em Toy Story 2. A Revista PlayStation falou com Rob Lets, produtor sénior da Activision, sobre o jogo, o filme e a vida de um ranger espacial.

O jogador vai vestir a pele de Buzz Lightyear numa missão para salvar o seu companheiro Woody, que foi raptado por um coleccionador de brinquedos chamado Al. Aparentemente, o enredo segue rigorosamente o do filme, embora alguns níveis do jogo sejam completamente inéditos.

A jogabilidade é baseada em níveis, embora o jogador tenha de revisitar alguns níveis assim que Buzz esteja melhor equipado, para completar as tarefas mais difíceis. Cada secção contém um certo número de desafios que lhe permitem ganhar símbolos do Planeta Pizza. Quantos mais símbolos recolher, mais longe poderá avançar ao longo do jogo.
Estes desafios incluem ganhar uma corrida, encontrar itens desaparecidos, combater mini-bosses e coleccionar moedas.
Também há cinco bosses grandes que terá de derrotar. Terá mesmo de se confrontar com o malvado Imperador Zurg, daí que a luz intermitente vermelha de Buzz tenha sido transformada num laser altamente funcional.

Buzz continua a não poder voar, mas tem uma colecção de movimentos que até poderiam fazer inveja a Lara. "Ele também tem uma série de acessórios de Ranger Espacial, tais como botas rocket, um escudo cósmico, um gancho de ferro e botas lunares. Estes objectos vão ajudá-lo a chegar a alguns dos símbolos mais difíceis", entusiasma-se Rob. Conseguir a maioria dos símbolos requer um pouco de atenção, assim como perícia nos comandos de Buzz. São necessários saltos bem sincronizados para entrar nos níveis, bem como um olhar perspicaz sobre os objectos que possam ser movidos ou manipulados.

Explorar os níveis é mais fácil, com a introdução da visão na primeira pessoa. Buzz não se pode mexer enquanto está neste modo, mas o jogador pode alvejar os inimigos com precisão e ter uma boa noção do que está à volta.
A reflexão de Buzz no interior do seu capacete é particularmente impressionante, ele até semicerra um olho para apontar, quando o jogador dispara o laser.
É adequado que um jogo da Disney seja tão polido. Na verdade, a versão final incluirá sequências FMV do filme. Rob Lett assegura-nos que não ficaremos desapontados! ■

É importante explorar a casa. Há uma série de quartos para visitar e poderá até encontrar o caminho para a cave.

PERFIL

EMPRESA:	Activision
NOME:	Rob Letts
CARGO:	Produtor Sénior
HISTORIAL:	Como produtor sénior na Activision, Rob tem trabalhado numa série de títulos, mas não nos referiu nenhum deles.
INFLUÊNCIAS:	Obviamente, o jogo pede muito emprestado ao filme, mas também tem uma dívida para com as aventuras de um gorducho canalizador italiano.

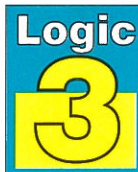
CITAÇÃO: **"A luz vermelha de Buzz é agora um laser altamente funcional"**

Logic3

NEW !!

ARCADIA
5.660$

PS414
4.550$00

PS 440 TOPDRIVE REACTOR Dual Shock
8.990$00

PS 439
Suporte p/volantes
5.530$00

VIBRATION

Volante com Vibração FULL THROTTLE
- PSX/N64/SATURNO
- Volante + Pedais + Mudanças /Travão de Mão

18.950$00

OFERTA DE 1 MEMÓRIA DE 2 MB

GB 510-GAMEBOY Organiser

4.620$00

SP 300 - Sound Station IMAC
15.970$00

PS 436-DREAM STATION PSX/SEGA DREAM
5.990$00

1 MB MEMORY (5 cores)
1.600$

2 MB MEMORY
2.600$

8 PAGE MEMORY
4.500$

24 PAGE MEMORY
6.900$

72 PAGE MEMORY
9.900$

TOPDRIVE FEATURES	JT 226 PC TOPDRIVE	PC 229 PC TOPDRIVE	PS 435 TOPDRIVE GTO	PS 436 TOPDRIVE SPRINTER	PN 428 TOPDRIVE PLUS	JT 426 TOPDRIVE
FORMAT - PLAYSTATION			—	—	—	—
FORMAT - PC	—	—				
FORMAT - PSX & N64					—	—
10" DIAMETER WHEEL WITH 180 ROTATION	—	—	—	—	—	—
PRECISE AUTO CENTRING	—	—	—	—	—	—
DUAL SHOCK			—	—	—	
MUDANÇAS E PEDAIS	—				—	—
PREÇO	11.990$00	9.990$00	9.990$00	13.980$00	17.980$00	12.900$00

VIBRATION

Jt421
RGB SCART LEAD
1.850$

Jt420
PSX SCART AV CABLE
1.600$

Jt422
JOYPAD EXTENSION LEAD
900$

Jt423
LINK CABLE
1.250$

Lg500
MULTICASE Universal Carry Case
4.990$

PS 4003
8.990$

PS 4005
4.990$

OS MELHORES JOGOS DE CONSOLA

PLAYSTATION		GAME BOY COLOR		NINTENDO 64		DREAMCAST	
PGA EUROPEAN TOUR GOLF	10.990$	LOONEY TUNES	7.860$	RUGRATS TREASURE HUNT	15.780$	MILLENIUM SOLDIER-EXPENDABLE	11.990$
MISSÃO IMPOSSIVEL	11.540$	MR. NUTZ	7.860$	MICHAEL OWEN'S WORLD		PEN PEN	10.990$
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	10.990$	MADDEN NFL 2000	7.490$	LEAGUE SOCCER 2000	15.070$	UEFA STRIKER	13.640$
UEFA STRIKER	11.540$	FIFA 2000	7.860$	DESTRUCTION DERBY	14.990$		
THE SMURFS	11.540$	MISSÃO IMPOSSIVEL	7.860$	WORMS ARMAGEDDON	13.640$		
ASTERIX	10.990$	ANTZ	7.490$	ROAD RASH 64	14.990$		
BUGS BUNNY-LOST IN TIME	11.490$	ASTERIX E OBELIX	6.990$	IMPOSSIBLE MISSION	11.900$		
CASTROL HONDA SUPERBIKES	10.990$	BUGS & LOLA	6.990$	LODE RUNNER	12.990$		
PLATINIUM HEART OF DARKNESS	5.990$	HUGO 2 ½	7.490$	PENNY RACERS	13.900$		
LUCKY LUKE	10.900$	LUCKY LUKE	6.990$	STARSHOT	11.900$		
RUGRATS	10.990$	RUGRATS	7.490$	V-RALLY 99	7.990$		
PLATINIUM V-RALLY	5.900$	STRUMPS NIGHTMARE	6.990$	WCW REVENGE	11.900$		
V-RALLY II	11.540$	TWEETY & SILVESTER	6.990$				
		V-RALLY	7.490$				

JOGOS

IMPORTADOR E DISTRIBUIDOR:

CIGEST, LDA. LISBOA: Travessa do Giestal, 26-B 1300 LISBOA Tel. 21 361 63 10 Fax. 21 364 89 78 - Email: cigest @ mail. telepac. pt

CDI, LDA. PORTO: Rua Sá da Bandeira, 752 - Tel. 22 205 05 55 - Fax. 22 208 29 59 - E-mail: codin @ mail. telepac. pt

Visite o nosso site www. netbit. pt e veja toda a nossa GAMA de PRODUTOS!

NOME:

MICRO MACHINES V4

NOTA:

O CLÁSSICO DA CODEMASTERS VOLTA AO LABORATÓRIO PARA UMA REMODELAÇÃO...

FICHA TÉCNICA

GÉNERO:	Jogo de corridas
EDITORA:	Codemasters
PRODUÇÃO:	Codemasters
DATA DE SAÍDA:	Primavera de 2000

DESIGN:

PRODUZIDO: 50%

Salte! Com uma boa sincronização, agora muitos obstáculos podem ser transpostos.

Os objectos do quotidiano tornam-se obstáculos aterradores no mundo dos maniacs.

Trabalho em curso. Todos os jogos PlayStation começam num PC. Em cima, estão as ferramentas de desenvolvimento utilizadas em MMV4.

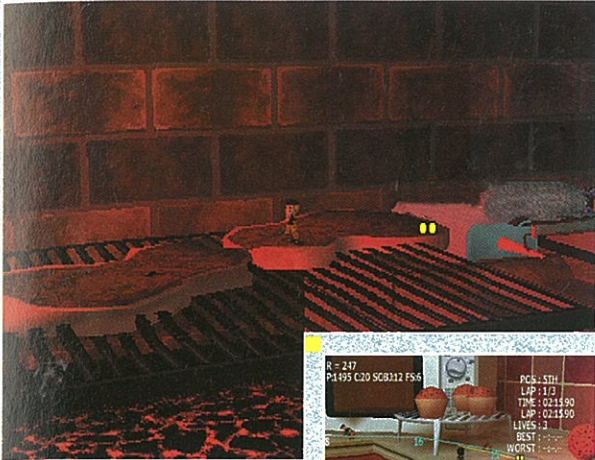
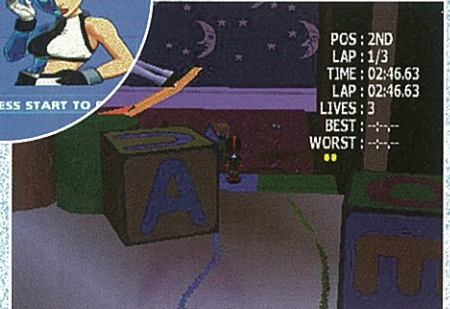
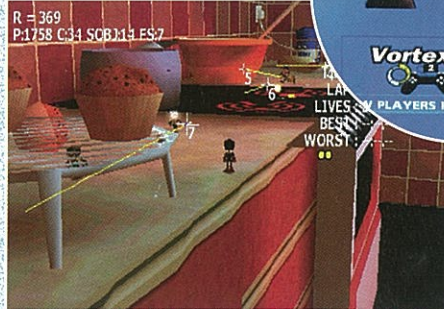
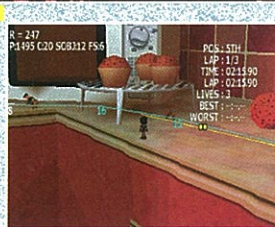
VIAJANDO NO TEMPO

Lançado originalmente para a consola SNES em 1991, Micro Machines tornou-se famoso pelas suas corridas loucas em mesas de pequeno almoço. Após a introdução do sistema de 16 bit, foi convenientemente lançado com vários disfarces diferentes, incluindo o do popular Micro Machines Military. A opção para múltiplos jogadores, sempre viciante, levou mais longe a sua popularidade e ajudou a classificá-lo como um jogo clássico. Com o lançamento da PlayStation, surgiu Micro Machines V3, em 1997. Até oito jogadores podiam participar neste divertimento maníaco e minúsculo. Apesar da jogabilidade básica, o conceito de Micro Machines permaneceu sempre o mesmo. Os jogadores correm uns contra os outros em mini veículos, enquanto evitam obstáculos gigantescos. Ganha quem chegar primeiro. Esta fórmula é tão viciante, que muitos produtores tentaram imitá-la e falharam (alguém disse Circuit Breakers?). A Codemasters assentou o jogo numa "combinação única de corridas e jogabilidade para múltiplos jogadores." Realmente, a marca Micro Machines criou o seu próprio género.

A Codemasters é conhecida pela sua capacidade de executar jogos com uma duração excepcionalmente longa. Mas, à beira do décimo aniversário, estará Micro Machines a chegar ao fim da sua distinta carreira? Será altura da Codemasters aparecer com algo de novo? Richard Baxter, produtor de MM, está convencido do contrário...

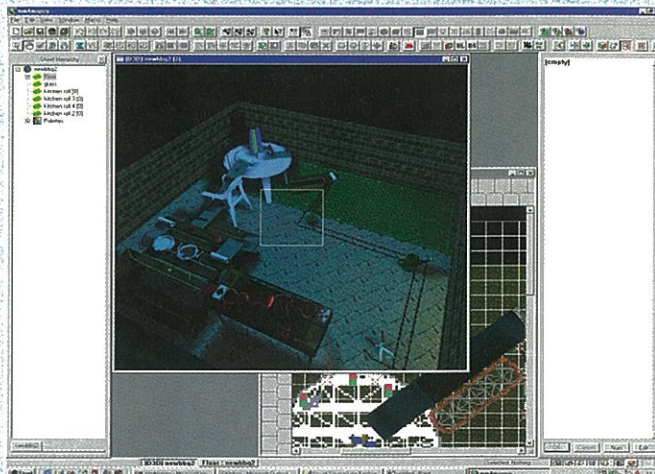
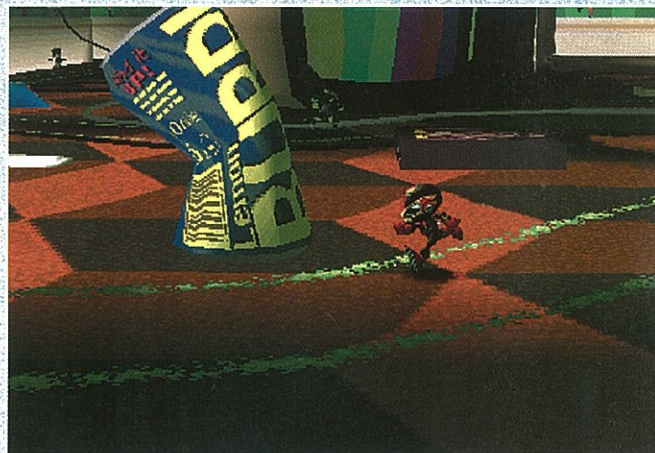
Primeiro, vamos voltar atrás na história. Com MMV3, a série fez uma bem sucedida transição para 3D. Com Micro Machines V4, a Codemasters espera empurrar os limites da PlayStation mais uma vez. Richard explica que "alguns dos gráficos são de cortar a respiração. Também nos esforçámos para construir uma jogabilidade estável, fornecendo novas experiências aos fãs, sem prejudicar os recém-chegados. As pessoas podem ter jogado Micro Machines durante anos, mas não há nada de ultrapassado neste produto." Durante o que foi, obviamente, uma revisão drástica, o aspecto de Micro Machines mudou quase para além do reconhecimento. Desapareceram os pequenos carros que nos eram familiares e entraram os maniacs – bizarras criaturas com cerca de três centímetros que podem trepar, saltar, atropelar objectos e, de um modo geral, agir como loucos que são. Isto permitiu que os funcionários da Codemasters incluíssem novos elementos de jogabilidade, tal como o combate. Os novos níveis estilo arena fornecem cenários para combates até à morte, com uma série de movimentos especiais disponíveis para os jogadores assim como combinações devastadoras.

Micro Machines baseou-se sempre num conceito muito simples – entre um e oito jogadores percorriam ambientes trabalhosos e tentavam

CITAÇÃO: **"Pacotes de leite transformam-se em arranha-céus e os churrascos**

Os maniacs vencem obstáculos que as carros não conseguiam transpor, trepando, pulando ou atropelando-os.

Os ambientes são mais interactivos e criativos do que anteriormente.

vencer. Mas quando se tem apenas três centímetros de altura, até os objectos domésticos mais comuns são uma potencial armadilha mortal. Os pacotes de leite transformam-se em arranha-céus, os churrascos são como lagos de lava e os lava-loiças da cozinha parecem-se com vastos oceanos. Richard mencionou o efeito estranho que a pesquisa e a produção do jogo tiveram na sua mente: "No outro dia, fiquei a olhar para um frasco de compota e dei comigo a pensar como seria se um maniac corresse para dentro dele. Será que alguns pedaços daquela matéria se agarravam aos pés dele e lhe abrandavam a marcha? E se o incluíssemos no jogo, deveria ser fragmentado ou liso? Às vezes, torna-se tudo um bocado intenso..."

Cada maniac tem dois ataques especiais, cada um com quatro níveis de power-up. Em complemento às personagens habituais, o jogador pode descobrir personagens bónus. Como o nome indica, os maniacs são um pouco loucos. Também existem outras características novas, das quais Richard fala com entusiasmo. A sua favorita é o nível Retro. "Um dos níveis apresenta uma consola do início dos anos 80 que transforma aqueles que entram nela em personagens, num mundo de jogo antigo. Leva-me de volta aos meus anos mais jovens."

Também é fácil reconhecer os triunfos técnicos de que os produtores tanto se orgulham. Como Richard explicou "há um novo sistema de colisão 3D, semelhante ao que é usado no PC para shoot 'em ups. Isto significa que podemos simular colisões correctamente e possibilitar que as personagens interajam completamente com o ambiente." Com tantas alterações, este Micro Machines quase poderia ser um jogo novo. Bem, não é tanto assim. Eles podem mudar as personagens, mas a loucura continua... ■

Não há carros? Como pode ver, a Codemasters pôs o volante de lado em favor de um meio de transporte bastante mais flexível – as pernas.

PERFIL

EMPRESA:	Codemasters
NOME:	Richard Baxter
CARGO:	Produtor
HISTORIAL:	Richard trabalhou em todos os géneros de jogos, sendo o principal Formula 1. Ingressou na Codemasters há dois anos.
INFLUÊNCIAS:	Toda a espécie de jogos de corridas e títulos para múltiplos jogadores, tais como Worms e WipEout. Obviamente, os jogos Micro Machines anteriores também foram uma influência. Richard passou bastante tempo a jogá-los, muito antes de ter ingressado na Codemasters.

OUTRA INFORMAÇÃO

WEB SITE:	www.codemasters.com

são como lagos de lava"

NOME:

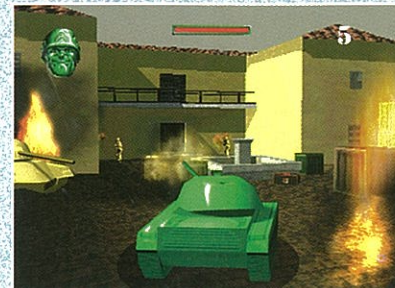
ARMY MEN: SARGE'S HEROES

NOTA:

OS SOLDADOS DE BRINCAR ABREM CAMINHO NA PLAYSTATION COM UMA PEQUENA AJUDA DA 3DO...

FICHA TÉCNICA	
GÉNERO:	Shoot 'em up
EDITORA:	3DO
PRODUÇÃO:	3DO
DATA DE SAÍDA:	Fevereiro de 2000
PRODUZIDO:	85%

No mundo dos combates entre personagens de cinco centímetros, até uma simples banheira pode tornar-se numa posição avançada do inimigo.

O exército castanho faz uso das novas e poderosas armas recolhidas atrás do portal, bem como das suas próprias tropas.

Num mundo onde os jardins das traseiras são campos de batalha e as balas de plástico são a norma, o exército verde está a preparar-se para ir para a guerra. A Revista PlayStation falou com Andre Emerson, o produtor de Army Men na 3DO, para descobrir porquê. "O general Plastro e o seu malvado exército castanho descobriram uns portais misteriosos", explica Andre. "Esses portais são passagens para uma realidade alternativa, que detém o segredo do último poder." A realidade alternativa em questão é o nosso mundo – um lugar onde o maldoso Plastro e os seus companheiros podem obter armas novas, tais como lupas e brinquedos que acordam para a vida quando são levados para o seu mundo.

Combatendo nos dois lados do portal, o exército verde não terá apenas de enfrentar os seus opositores castanhos, mas também terá de confrontar-se com numerosos inimigos do nosso mundo – incluindo aranhas, formigas e baratas. "Felizmente, o exército verde tem Sarge, um homem que é uma força demolidora, treinado e guiado pelo Coronel Grimm para ser o líder do Pelotão de Comandos The Bravo", continua Andre. Jogando como o próprio Sarge, o jogo começa com o esquadrão inteiro e a filha Vicki tendo sido capturados pelo exército castanho. O jogador tem bastante armamento de plástico à sua disposição, mas muitos dos níveis incluem resolução de puzzles e haverá algumas vezes em que ficará melhor se se esconder em vez de combater.

Agachar-se atrás de uma caixa de flocos ou trepar para uma saboneteira, para obter uma melhor visão, pode não ter nada a haver com um jogo de acção, mas quando se tem apenas cinco centímetros de altura, cada assoalhada da casa oferece uma aventura.

Sarge's Heroes também irá apresentar um modo Deathmatch para dois jogadores onde estes poderão ser capazes de jogar com diferentes personagens através de uma série de níveis especialmente concebidos. Segundo Andre, a "jogabilidade simples mas profunda, os ambientes e um sentido de escala reforçado tornam o universo de Army Men um local divertido para jogar." Quem somos nós para discordar? ■

O frenético frenético modo de ecrã dividido permite-lhe acabar com um amigo ou um inimigo.

PERFIL	
EMPRESA:	3DO
NOME:	Andre Emerson
CARGO:	Produtor
HISTORIAL:	Andre trabalhou na Activision e na MGM. Começou no apoio a clientes e nos testes.
INFLUÊNCIAS:	Os empregados da 3DO foram questionados sobre as suas experiências de infância com soldados de brincar. Foram incorporadas tantas ideias quanto possível.

CITAÇÃO: **"Cada assoalhada da casa oferece uma aventura..."**

REVISTA PLAYSTATION VERSUS...

FOO FIGHTERS

"ENTÃO MEU, DESTE-ME UM TIRO?" PERGUNTA DAVE GROHL, ANTIGO MEMBRO DOS NIRVANA E VOCALISTA DOS FOO FIGHTERS. A REVISTA PLAYSTATION ENCOLHE OS OMBROS... QUE COMECE A BATALHA.

No coração de Notting Hill, a Revista PlayStation encontrou-se com dois grandes homens atentamente focados na viva emoção e nos tombos de Wip3out.

"Quando gravámos o primeiro disco, tínhamos o 2097 no estúdio e tornou-se simplesmente obsessivo", diz um dos grandes homens, o Foo Fighter Dave Grohl. "Era impecável porque tinha uma faixa dos Prodigy que nós gostávamos imenso. Não tínhamos o CD por isso púnhamos o jogo e jogávamos enquanto ouvíamos a música."

A nave do segundo jogador dispara até à meta... deixando a Revista PlayStation em segundo lugar.

"ENTÃO MEU!", grita Dave. "Estás a fazer-me esperar..."

Inacreditável. Parece que Dave já jogou isto antes, mas a Revista PlayStation põe a sua derrota para trás das costas e desafia-o uma segunda vez.

"OK, vamos lá outra vez." Dave coloca-se em posição.

"O círculo é para disparar, certo? Sabem qual foi o jogo em que realmente me envolvi? Qual é que era? Aquele em que somos um espião?"

Gex: Deep Cover Gecko? Sugerimos.

"Era um jogo mesmo bom, o melhor que alguém já criou..."

Entretanto, disparamos o primeiro tiro e atacamos velozmente ultrapassando Grohl.

Dave mostra-se preocupado em enfrentar a Revista PlayStation.

"Não! Era um jogo alucinante repleto de japoneses. Havia uma espécie de máquina nuclear e estava nas nossas mãos salvar o mundo..."

Metal Gear Solid?

"Sim! Adoro esse jogo. Envolvi-me imenso com ele."

Entretanto, a Revista PlayStation marca um ponto para equilibrar o jogo.

"É o Wu-Tang Clan?", pergunta Dave.

É realmente o jogo do Wu-Tang. É nem mais nem menos do que Taste The Pain.

"Eu não gosto muito de jogos de luta. Sou mais do estilo paz e amor. O Ol' Dirty Bastard está aqui?"

Claro que sim.

"Que loucura! Estamos a lutar um contra o outro? É estranho que o Wu-Tang Clan tenha feito um jogo em que lutam uns contra os outros. Eu não o faria. Não com os meus companheiros de banda. Deixa-me triste."

A luta começa e a Revista PlayStation depressa toma o controlo da situação.

"VAMOS DIRTY... Tu consegues. Ohhh... Estou a levar uma coça. Levanta-te, Dirty, seu filho da mãe preguiçoso."

Não resistimos a perguntar se deixaria o Wu-Tang Clan deitar as mãos a uma das faixas dos Foo Fighters para fazer alguns remixs.

"Bem, eu acho que não é uma boa ideia pegar em música rock e transformá-la em dance music: a) Porque se tornou um cliché, é apenas mais uma maneira de ganhar dinheiro; e b) a música rock deve ser tocada por músicos rock, não deveria ser feita com decks e computadores."

Esquecendo diplomaticamente um remix de Grohl a uma faixa dos Puff Daddy, a Revista PlayStation lança um combo devastador que deixa Ol' Dirty Bastard de rastos.

"Bem, isso foi rápido. És mesmo bom nisto.. Vamos tentar outra coisa. Gosto de jogos com carros ou com naves espaciais."

Que tal Quake II?

"Está bem", acena David. "Acho que já era altura de alguém fazer um jogo de tiro ao alvo."

Tiro ao alvo?

"'Sim, atirar discos para o ar e disparar contra eles. Estou numa associação e preciso de praticar."

De facto, não é nenhuma surpresa que um dos passatempos de Grohl seja atirar contra discos voadores – afinal de contas ele tem uma longa e intensa relação com o mundo da ficção científica. Os próprios Foo Fighters escolheram o nome inspirando-se nos loucos esquadrões aéreos que nos anos 50 costumavam percorrer os céus à procura de OVNIS (UFOs, em inglês).

"Os Foo Fighters escolheram o nome inspirando-se nos loucos esquadrões aéreos que percorriam os céus à procura de ovnis (Ufos)"

Os jogos. **O desafio está lançado. De cima para baixo: Wipe3out, Quake II, Wu-Tang: Taste The Pain e Anna Kournikova's Smash Court Tennis.**

"No entanto, não vi o novo Star Wars. Vi os filmes originais para aí umas 6000 vezes, mas há qualquer coisa nos filmes feitos através de CGI que me desaponta. Por exemplo, se vou ao cinema quero ter a certeza de que estou a ver um filme e não uma coisa gerada por uma máquina. Jar Jar Binks desconcertou-me. Deixou-me passado."
Como a maioria dos miúdos que cresceram no começo dos anos 80 na América, Grohl tem vindo a divertir-se com videojogos há anos. "Primeiro, havia Pong, depois Pac-Man e a Atari", diz ele, antes de se deixar levar pelos prazeres de Quake II. "Achas que posso passar pela lama verde?" Provavelmente não é muito aconselhável, sugere a Revista PlayStation, uma fracção de segundo antes do marine espacial começar a gemer. "Desaparece! Seu monte de... Oh. Podes saltar! Aquilo foi giro!" Entretanto, puxamos da nossa arma e fazemos ressoar 100 tiros na retaguarda de um Grohl desprevenido.
"Quando era miúdo, os videojogos eram uma espécie de símbolo de prestígio. Os miúdos porreiros tinham uma Atari e quando saiu era uma coisa importante."
Aquela consola enfeitada com madeira de nogueira?
"Sim! Ainda tenho esses jogos. Mas era tudo muito quadrado e parecia-se com Pong, só que com pessoas. Galaga foi sempre o meu preferido.
Eu andei numa escola católica durante dois anos onde existia uma máquina arcada com o jogo Galaga. Gastei todas as moedas que tinha naquela máquina."
Então foram Galaga e o punk rock as influências de Grohl, contudo actualmente estas coisas primitivas foram substituídas por videojogos artísticos e pelo mais melódico fogo dos Foo Fighters.
"Penso que tudo se passou nos anos 90. Aqui temos estas pessoas que passaram por uma espantosa revolução como foi o punk rock underground, mas que sentiram saudades de cantar. Sentiram a falta de fazerem canções que fossem mais ou menos bonitas e, eventualmente, os dois acabaram por se juntar."
O desafio final está prestes a chegar. Um jogo que requer tanta concentração quanto perícia. Falamos, é claro, de Anna Kournikova's Smash Court Tennis.
"Ooohhh!" exclama Dave, "acho que nunca joguei um jogo de ténis para além de Pong."
Está convidado a divertir-se... a Revista PlayStation serve mesmo junto à linha e ganha o serviço. "Uau, quem era aquela tipa?"
A pontuação final? 4-1 a favor da Revista PlayStation. ■

UM OLHAR SOBRE O FUTURO...

Na altura em que escrevemos estas linhas, faltam menos de quatro meses para o lançamento de algo que não só revolucionará a indústria de jogos, mas, se a Sony levar a sua avante, apressará o futuro do entretenimento computorizado. Chama-se PlayStation 2 e se pensa que se trata apenas de uma nova e vistosa consola de jogos, está redondamente enganado...
A 13 de Setembro de 1999, a Sony Computer Entertainment anunciou a PlayStation 2 à imprensa especializada. Elegante, negra e feita à medida para ser colocada ao lado do mais recente televisor de alta tecnologia, impressionou com o seu aspecto e especificações. Quatro dias depois, a Sony colocava 50 consolas PS2 no seu stand no Tokyo Game Show e deu a mais de 160.000 fãs a oportunidade de jogarem os jogos que os comunicados de imprensa apenas exaltavam. O resultado? Sublime. Tekken Tag Tournament, Gran Turismo 2000, The Bouncer, New Ridge Racer... Sim, todos estavam entusiasmados com a compatibilidade on-line da PlayStation 2 e a sua capacidade de passar filmes DVD, mas aqueles jogos...
Nas próximas páginas iremos mostrar-lhe o que a PlayStation 2 significa. Explorámos a máquina, transcrevemos as nossas notas e imprimimos espantosas imagens da consola e dos jogos — vejam aquela foto de GT 2000 e digam lá que uma imagem não vale mil palavras.
E o futuro? Bem, o próximo ano vai trazer-nos títulos como Driver 2, Resident Evil 3 e Unreal para a PlayStation original que conhecemos e adoramos, mas por enquanto fiquemos com uma visão do futuro...

A MÁQUINA...

O NOME? PLAYSTATION 2. O PRE O? CERCA DE 70.000 ESCUDOS. A DATA DE LAN AMENTO? MAR O DE 2000 EM T QUIO. QUE MAIS? BEM... DEMOS UMA OLHADELA DEBAIXO DA COBERTA E REVELAMOS O QUE PODER SER "UM MUNDO NOVO DE ENTRETENIMENTO COMPUTORIZADO".

EXPANSÃO

A SCE tenciona posicionar a PS2 como "uma plataforma para distribuição electrónica de base Internet de conteúdos digitais em 2001." Isto significa ser capaz de descarregar "conteúdo de entretenimento computorizado para discos rígidos". Em português, significa comprar um módulo de expansão PS2 e descarregar filmes, discos e mesmo jogos (o conteúdo começará com as bibliotecas de jogos PS e PS2). Estará aqui o fim do Blockbuster? Provavelmente não, mas com planos para um "sistema de transacção electrónica" (ou seja, a possibilidade de pagar on-line) e rumores de que a Sony estará a desenvolver um disco rígido de 50G, o futuro está a caminho. Acrescentem a isto a investigação mais recente sobre DVDs graváveis e nunca mais quererão abandonar o conforto do lar...

DESIGN

Como afirmou Chris Deering "A PlayStation 2 é uma obra de arte. Pura, elegante e muito sexy. Literalmente, transpira alta tecnologia e tem orgulho em ser colocada ao lado de qualquer televisor digital ou mesmo monitor de PC do futuro." Segundo referências on-line, o tema da concepção da PS2 foi "Espaço e Terra", com a cor negra da consola a ser "espaço", enquanto o suporte e novo logo representam a água da "terra". Lindo. E é tão pequenina. Mede apenas 38cm x 23cm x 10cm e pesa 2,1 kg.

COMANDO

A PlayStation 2 será compatível com os velhos comandos, mas para fruição total, o jogador poderá usar o comando analógico Dual Shock2. Agora TODOS os botões (incluindo os botões laterais, mas exceptuando Start e Select) possuem controlo analógico incrementado — uma pressão mais forte no botão ⊗ produzirá um soco/aceleração /disparo mais forte do que uma pressão mais leve. O Dual Shock2 será vendido a cerca de seis mil escudos.

CARTÃO DE MEMÓRIA

Embora a máquina permita usar os antigos cartões de memória quando jogar velhos jogos PS1, os jogos PS2, devido à sua considerável dimensão, exigirão o novo Cartão de Memória de 8Mb. Ostentando um rácio de transferência de dados cerca de 250 vezes mais rápido do que os actuais cartões de memória (acabaram-se os intermináveis períodos de carregamento), o cartão usará o "sistema de segurança de encriptação e autentificação MagicGate" para garantir que apenas funciona em jogos PS2 oficiais. O MagicGate também foi usado no interesse de segurança de dados para potenciais aplicações de rede futuras. O cartão será vendido a um preço que deverá rondar dos seis contos. Quanto ao futuro, um cartão de 8MB poderá conter muito mais do que apenas saves de jogo. Acrescentem a capacidade de descarregamento da PS2 no que se refere a conteúdos digitais e o cartão de memória poderá tornar-se uma compra indispensável.

INTERIOR

Já referimos antes as enormes capacidades computacionais da PS2, mas aqui fica uma breve síntese da razão por que nos circuitos dentro deste monstro correrão os melhores títulos jamais concebidos:

CPU: Emotion Engine de 128-bit

Frequência de Clock do Sistema: 294.912 MHz
Dimensão da Memória do Sistema: 32MB RDRAM directa
Largura de Banda do Bus de Memória: 3.2 GB por segundo
Co-processador: FPU (Acumulador de Multiplicação de Vírgula Flutuante x 1, Divisor de Vírgula Flutuante x 1)
Unidades de Vectorização: VU0 e VU1 (Acumulador de Multiplicação de Vírgula Flutuante x 9, Divisor de Vírgula Flutuante x 1)
Desempenho da Vírgula Flutuante: 6,2 GFLOPS
Transformação Geométrica 3D CG: 66 milhões de polígonos por segundo
Descodificador de Imagens Comprimidas: MPEG2

Gr ficos: Sintetizador de Gr ficos

Frequência de Clock: 147.456 MHz
VRAM Cache embutida: 4MB
Largura de Banda do Bus DRAM: 48GB por segundo
Largura do Bus de DRAM: 2560 bits
Configuração dos pixéis: RGB: Alpha:Z Buffer (24:8:32)
Máximo Rácio de Polígonos: 75 milhões de polígonos por segundo

Som: SPU2

Número de vozes: 48ch mais software
Memória de som: 2MB
Frequência de sampling: 44.1 KHz ou 48 KHz (seleccionável)

Processador I/O

Núcleo do CPU: CPU da actual PlayStation +
Frequência de Clock: 33.8688MHz ou 36.864MHz (seleccionável)
Memória IOP: MB
Sub Bus: 32-bit

INTERNET

A PlayStation 2 será compatível com Internet graças às duas portas USBs (Universal Serial Bus) e ao cartão PCMCIA Tipo III padrão incluído. Embora não venha com modem, a PS2 está a ser orientada para a possibilidade de jogos para múltiplos jogadores on-line — a Lycos News anunciou recentemente que o jogo Final Fantasy para PS2, da Square, terá compatibilidade on-line. Para além do browser da Web e afins, a Sony tem planos para ligação com modem por cabo (o modem 56K da Dreamcast simplesmente não produz jogos para múltiplos jogadores) para fornecer jogos, filmes e discos directamente para um disco rígido (a ser lançado em 2001). Enviar e-mails, navegar na Net, descarregar jogos, vídeos e (não digam a ninguém) filmes completos... Tudo isto está prestes a chegar.

DISCOS

Embora os jogos em CD-ROM da PlayStation original possam ser jogados na PlayStation 2, graças ao processador I/O, os novos discos azuis (que têm esta cor apenas para serem distinguidos dos anteriores, que são negros) são a onda do futuro. Embalados em caixas tipo DVD, os jogos serão acedidos pela drive de CD-ROM a uma velocidade 24 vezes superior, o que significa tempos de reacção rápidos como a luz e uma espera de carregamento mínima. Os jogos serão comercializados ao mesmo preço de um jogo PlayStation normal, cerca de 11 mil escudos. A PlayStation 2 também correrá CDs áudio e, o melhor de tudo, DVD-ROM. Isto implica que poderemos ver filmes DVD na PS2 — na verdade, o stand da Sony no Tokyo Game Show tinha uma área dedicada precisamente a isto. Para além dos filmes DVD (e de todas as vantagens extra que isso implica), isto significa que os jogos virão em DVD-ROM (que podem ter 4,7 gigabites de informação - cerca de sete vezes a quantidade de informação que é possível guardar num CD-ROM). Um boato recente diz que George Lucas (um admirador confesso da PS2) e outros realizados estão a ser contratados pela Sony para realizar, ou supervisionar, filmes interactivos para a PS2. Considerando a LucasArts, a ImageWorks de Steven Spielberg e a Square (o filme Final Fantasy e o jogo interactivo, The Bouncer), Hollywood parece realmente estar a preparar-se para o futuro.

INTERFACES

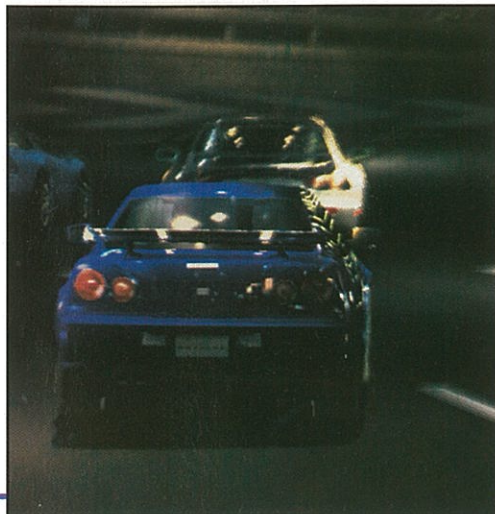
A PlayStation 2 terá uma variedade de interfaces de input e de output, na esperança de fazer a consola "à prova de futuro". Os interfaces de output digitais AV Multicable e Optical significam que poderemos introduzir e produzir meios áudio e digitais. Têm uma câmara digital? Introduzam fotos dos vossos amigos e coloquem-nos nos jogos, usando o interface de ligação iLink (iLink está incorporado em mais de 5 milhões de camcorders digitais e televisores digitais). Fizeram uma demo com Music 2001? Transportem-na para um MiniDisc e enviem-na a uma empresa discográfica. Querem usar um teclado, monitor, rato ou qualquer outro tipo de periférico de PC? O cartão PCMCIA Tipo III padrão irá permitir tudo isto e muito mais.

OS JOGOS...

EXISTEM INÚMEROS JOGOS CONFIRMADOS PARA PLAYSTATION 2 — ALGUNS PRESTES A CHEGAR À EUROPA E OUTROS NÃO. AQUI FICA UMA SÍNTESE DOS DEZ PRINCIPAIS QUE PROVAVELMENTE SAIRÃO NA EUROPA MAIS ALGUNS QUE NÃO SERÃO LANÇADOS (MAS QUE PARECEM EXCELENTES)...

GRAN TURISMO 2000

Editora: SCE
Produção: Polyphony Digital

Oficialmente o Maior Jogo do Mundo e mesmo com a Polyphony a trabalhar arduamente na sequela para PS1, GT 2000 tem um aspecto e uma qualidade excelentes. A demo jogável apresentada no Tokyo Game Show era fantástica — carros japoneses a voar por circuitos numa Tóquio nocturna, diurna e, melhor de tudo, ao sol do meio-dia. Enquanto um sublime efeito de calor era visível no ecrã, automóveis oficialmente licenciados guinavam sob as pontes da baixa da cidade. Podemos atestar que a velha magia de GT estava presente nos comandos — mas mal podemos esperar até implementarem o novo joypad totalmente analógico. Mais maravilhas? Excelente modelação dos automóveis (até em detrimento dos fundos), ritmo genuíno, piões de travão de mão a 360.°, efeitos de sol de fim de tarde e aquela bruma de calor de deixar a boca aberta.
Lançamento europeu? Para ontem.

NEW RIDGE RACER

Editora: Namco
Produção: Namco

Embora todos os olhares se concentrassem em Gran Turismo 2000, foi o tentativamente intitulado New Ridge Racer que constituiu o maior êxito em matéria de corridas. Enquanto GT apenas tinha de melhorar a perfeição, Ridge Racer teve de fazer a transição de arcada para realismo — e o que a Namco fez é simplesmente revolucionário. As imagens de jogo chegaram-nos cheias de movimento, fumo de pneus e faíscas debaixo do chassis, mas o aspecto mais impressionante foi a física dos automóveis — suspensão mais baixa, faróis retractáveis a emergir e pneus a rodar no meio de uma derrapagem. Os dois automóveis apresentados foram Druaga Ishtar (clone do Ferrari vermelho) e Rolling Thunder (cópia do Mustang amarelo) em circuitos da baixa de Tóquio adaptados do original. Esta versão 10% concluída tem um aspecto assombroso.
Lançamento europeu?
A saída no Japão está prevista para o próximo ano e chegará às nossas costas mais depressa do que possamos dizer "Sushi".

ETERNAL RING

Editora: From Software
Produção: From Software

Com lançamento confirmado para o próximo mês de Março, Eternal Ring é um RPG 3D em tempo real dos criadores de Armoured Core. Pensem numa mistura de Quake com Dungeons And Dragons. O utilizador assume o papel de Cain Morgan, um soldado do Reino de Heingaria que tem de conduzir um pelotão de soldados em busca do misterioso Anel Eterno. Isto implica muita matança de dragões e exploração de mundos montanhosos à medida que usa na sua demanda ataques mágicos ao estilo de Final Fantasy para descobrir mais de 100 anéis. Com excelente aspecto e complexo, será Eternal Ring o futuro dos RPGs? Vamos aguardar que a Square anuncie o seu título Final Fantasy antes de respondermos...
Lançamento europeu? Um título para lançamento no Japão, Eternal Ring já se joga como um sonho e poderá bem fazer a viagem até à nossa Europa.

DARK CLOUD

Editora: SCE
Produção: SCE

Com saída confirmada para o Verão de 2000 no Japão, Dark Cloud é a história de um rapaz que vive numa ilha flutuante. O seu planeta foi dominado por forças do mal e, viajando num tapete mágico (que tinha um aspecto fantástico na demo), tem de percorrer o globo construindo novas aldeias. O utilizador faz isto num mapa tipo Sim City, usando casas, montes, igrejas, campos e árvores, mas, em vez de se limitar à perspectiva a partir de cima, a potência da PS2 permite aproximar o ângulo de visão da sua criação mostrando-a na sua gloriosa tridimensionalidade. As folhas agitam-se e a água brilha de forma muito realista. Acrescentem a isto uns efeitos meteorológicos incríveis e Dark Cloud mostra que há muito mais na PS2 do que apenas sequelas.
Lançamento europeu? Uma mistura de Prince Of Persia com Sim City, Dark Cloud parece excelente e seria muito bem-vindo nestas partes do globo.

ONI MUSHA

Editora: Capcom
Produção: Capcom

Originalmente pensado para a PS1, Oni Musha The Demon Warrior está actualmente a ser reformulado para a consola da próxima geração. As personagens são agora totalmente capturadas através da técnica de captura de movimentos, com alegadamente 2000 (!) no ecrã num dado momento. Pensem em intrusão furtiva, espadas e puzzles à medida que comandam um guerreiro samurai que tem de defrontar o maléfico Ota Nobunaga e o seu exército Imagawa, de forma a salvar uma princesa raptada que se encontra cativa no castelo de Nobunaga.
Os combates incluem ataques eléctricos, mas as principais armas de Oni Musha são espadas, incluindo a espantosa Demon's Hand (Mão do Demónio)...
Lançamento europeu? Poderá uma grande editora europeia estar já a tratar do assunto?
Esperemos que sim.

QUENTINHAS...

AQUI ESTÁ TUDO — E É MESMO TUDO — O QUE SE VÊ NO HORIZONTE PARA A PS2. FAÇAM FIGAS...

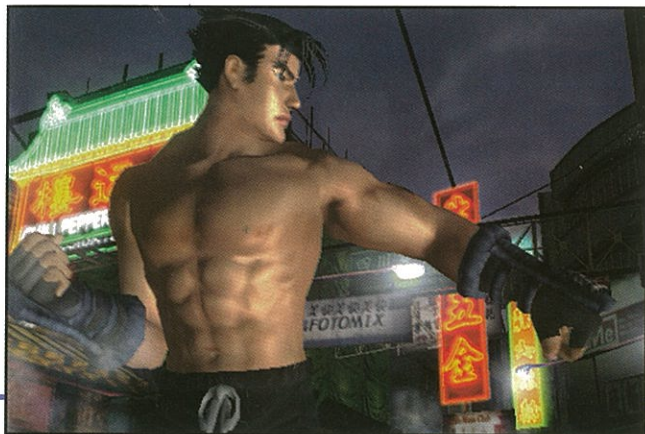
A sequela do RPG da From Software, Kings Field, está a chegar... a Konami abandonou o lançamento de Reiselied para Dreamcast e reformulou o projecto para um RPG para PS2... Dead Or Alive 2, o êxito arcada da Tecmo, irá surgir algures no ano 2000... Contem com Final Fantasy X na PS2 lá para 2000/2001, com capacidades on-line. FFIX está actualmente a ser produzido para PS1... A Ubi Soft está a trabalhar num novo título Rayman... A Sound Source Interactive está a desenvolver um jogo Casper O Fantasminha tanto para PS1 como para PS2... Para além de The Bouncer, a Square já confirmou que está a trabalhar numa sequela de Ehrgeiz. Um jogo de corridas também está a caminho... A Enix (DragonQuest VII) está a trabalhar em quatro títulos para PS2, incluindo uma aventura em DVD... A empresa norte-americana AndNow apresentou Virtual Ocean, um RPG baseado em puzzles que envolve canções, sons e baleias. A AndNow também está a trabalhar em Nooks and Crannies, um jogo de combate on-line... A Criterion está a trabalhar numa sequela para o futuro êxito de hoverboard, Trickstyle... A EA está a trabalhar numa versão PS2 do violento jogo de corridas de moto, Road Rash... Espera-se que a Infogrames continue a sua licença Looney Tunes na PS2... Fala-se de sequelas de Tony Hawk's Skateboarding e Soul Reaver... A Interplay insinuou a produção de um novo título de corridas... A produtora americana Rockstar afirmou estar a trabalhar numa sequela de Duke Nukem para a consola da próxima geração... Já foi confirmada uma sequela de Everybody's Golf... O ciber-artista William Latham afirmou que o seu título de PC Evolva, que será editado pela EA, irá ser convertido para a PS2... George Lucas afirmou que adoraria desenvolver Star Wars: Episode II para PS2... Jason Rubin, o criador de Crash Bandicoot, confirmou à Revista PlayStation que a Naughty Dog está a trabalhar num "título de pesquisa" para a PlayStation 2... A Bizarre Creations confirmou que Furballs está a chegar à PS2... A Psygnosis anda a trabalhar numa sequela de WipEout... A Midway está a trabalhar em dois títulos PS2: uma sequela do clássico arcada Spy Hunter e um jogo de estratégia em tempo real intitulado Legion... A Infogrames anunciou que irá desenvolver uma sequela do excelente Outcast para PS2... A Namco também confirmou a possibilidade de ressuscitar Xevious e Pacman para a consola da próxima geração... Quando inquirido sobre Metal Gear Solid 2 e a PS2, o guru de Metal, Hideo Kojima diz enigmaticamente: "É isso mesmo que vocês estão a pensar..." A Acclaim também está a trabalhar num título de rally, Ferrari 360 Challenge... Contem com Driver 3 na PlayStation 2. Será o tão falado GTA 3D? Quem sabe...

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Editora: Namco
Produção: Namco

Embora The Bouncer, da Square, tenha sido o ponto alto, em termos de desenvolvimento, no Tokyo Game Show, a oportunidade de jogar o "pai" de todos os jogos de luta na PlayStation 2 era a verdadeira atracção.

Graficamente belo e rápido como um relâmpago, mesmo nesta fase inicial, Tekken Tag Tournament é uma recriação sublime da mais recente encarnação arcada de Tekken, mas tem um aspecto muito melhor. Em 3D total, a demo de Tóquio apresentava seis personagens jogáveis de Tekken 3 e 28 (!) escondidas de anteriores títulos Tekken. Os gráficos foram testados ao limite, com soberbas recriações dos becos de Tóquio (sinais de néon reflectidos nas poças de água), planaltos montanhosos (texturas de rocha realistas) e templos orientais (gárgulas que cospem fogo). Quanto aos lutadores, todas as combinações se mantêm intactas com Eddy a rodopiar e Lei a dar pontapés elevados e as câmaras a girar a grande velocidade para acompanhar a acção rápida. Uma característica nova é a possibilidade de Tag — o jogador escolhe duas personagens e pode passar de uma para outra durante um golpe ou ataques. Um exemplo? Com um pontapé, Eddy atira Paul ao ar, passa rapidamente para a colega Lei que salta e lhe dá um pontapé antes de ele chegar ao chão.

Lançamento europeu? Faremos uma marcha de protesto se não acontecer...

STREET FIGHTER EX3

Editora: Capcom
Produção: Arika

Das imagens que vimos, EX3 parece ser um título para observar com atenção, com ângulos de câmara vertiginosos, combos de ataque espantosos, versões poligonais dos nossos lutadores favoritos, mais aquela pirotecnia sempre maravilhosa e a possibilidade de alternar entre combatentes. As imagens não são tão impressionantes quanto as de Tekken Tag, mas em Street Fighter isso nunca foi a principal atracção, por isso reservamos a nossa opinião até o jogarmos. Mal podemos esperar.

Lançamento europeu? Uma consola de jogos sem Street Fighter? Nunca!

MADE IN JAPAN...

89 EDITORAS JAPONESAS ASSINARAM ACORDOS DE LICENCIAMENTO COM A SCE PARA DESENVOLVER JOGOS PARA A PS2.

A-Train 6 (Artdink)
Sim. de locomotivas tipo Dencha De Go.
AI Igo 2001 (i4)
Jogo de tabuleiro japonês.
AI Mahjong 2001 (i4)
Mais um jogo de tabuleiro japonês.
AI Shogi 2001 (i4)
Adivinhem lá! Um jogo. Japonês. De tabuleiro.
American Arcade (Astroll)
Simulador de pinball mais outros jogos arcada americanos.
Armoured Core 2 (From)
O shoot 'em up desengonçado é transformado para a PS2.
Baki The Grappler (Tomy)
Jogo de wrestling.
Bakuryu 2 (Fujimic)
Simulador de desporto por enquanto desconhecido.
Battle On The Ghat (Ecesco)
Jogo de corridas.
BBD 2000 (Enix)
Simulador de basebol.
Billiards Master 2 (Ask)
Simulador de bilhar.
Bloody Roar 3 (Hudsonsoft)
Actualização para PS2 do violento beat 'em up.
Boku To Maok (SCE)
RPG que se traduz como O Rei e Eu.
Bomberman 2001 (Hudsonsoft)
A idade não o deterá.
Bust A Move 3 (Enix)
Nova mistura para PS2 do dance 'em up PaRappa.
Choro Q Hg (Takara)
Uma "aventura com corridas", dizem eles.
Drum Mania (Konami)
Beat Mania para mestres do batuque com controlador.
Electric Wire Den Sen (SCE)
Estranho jogo de acção.
Exotica (Enix)
Jogo de acção/RPG com título interessante.
F-1 (Video System)
Jogo de corridas Fórmula 1.
Fantavision (SCE)
Jogo de acção com fogo de artifício.
Fighting Illusion K-1 Grand Prix (Xing)
Jogo de corridas com um título bizarro.
Fighting QTs (Enix)
Jogo baseado em animação televisiva japonesa.
Flower Sun And Rain (ASCII)
Jogo de acção/aventura com título ecologista.
Fly High (Gust)
Um simulador de voo, achamos nós.
FX Pilot (Locus)
Mais um simulador de voo mas com balas.
Go By Train! (Taito)
OA mítico sim. de comboio Densha De Go!
Gradius III & IV (Konami)
Actualização de desportos arcada.
Ide Yohsuke No Majan Kazoku 2 (Seta)
Jogo de tabuleiro oriental.
IQ Remix (SCE)
A última encarnação do puzzle Kurushi.
Jade Cocoon 2: Story Of The Tamamayu (Genki)
Versão PS2 da aventura recentemente lançada para PS1.
Jikkyou Pawafuru Puroyakyu 7 (Konami)
Simulador de basebol da Konami.
Jikkyou World Soccer 2000 (Konami)
Excelente simulador de futebol.
Será este o novo ISS?
Kessen (Koei)
Um C&C feudal com samurais e cavalos.
Kunai (Tecmo)
Jogo de acção ninja, da editora de Dead Or Alive.
L'Arc En Ciel (Sony Music)
Enorme banda J-Pop chega à PlayStation2.
Lakemasters EX (DaZZ)
Competição de pesca.
Let's Become A Pilot (Victor)
Actualização de Wing Over, editado pela JVC.
Magical Sports: Catch Bass Club (Magical)
Simulador de pesca "realista".
Magical Sports: Koshien (Magical)
Franchise japonesa de desportos.
Magical Sports: Pro Golfer (Magical)
Tacos e bolas para profissionais.
Mahjong Yarouze! (Konami)
Outro jogo de mahjong!
Mobile Suit Gundam (Bandai)
Shoot 'em up de acção com anime 3D.
Morita Shougi (Yuki)
Jogo de tabuleiro japonês.
New Cool Boarders (UEP)
Nova versão do cada vez melhor simulador de snowboarding.
One On One Government (Jorudan)
Simulador de governo/acção. A sério!
Panic Surfing (ASCII)
Jogo de surf com título inquietante.
Pranzer Century G Breaker (Sunrise)
Simulador técnico de "condução de tanque".
Perfect Golf 3 (Seta)
Jogo de golfe ultra-realista.
Popolocrois III (SCE)
"RPG romântico-anime", segundo nos disseram.
Pro Mahjong Kiwame Next (Athena)
É mahjong!
Roadsters Trophy 2000 (Titus)
O racer acabado de lançar na PS1 é actualizado.
Robocop (Titus)
O regresso do guerreiro original!
Shangai 5 (Sun)
Jogo de puzzles impenetrável.
Shin Sangokumusou (Koei)
Jogo de acção dos criadores de Kessen.
Sidewinder Max (Asmik)
Simulador de acção/voo 3D.
Sky Surfer (Idea Factory)
Surf de ficção científica ao estilo de Trickstyle.
Soldier's Child 2 (Koei)
RPG de tema oriental.
Sonnette (Enix)
Abençoado. Uma história de amor na PS2.
Soul Surfing (Warashi)
Jogo de surf com título hippie.
Splash Dive (SCE)
Jogo de acção desenvolvido pela Sony.
Star Ocean 3 (Enix)
Actualização para PS2 da aventura a editar em breve pela SCEE para PS1.
Street Mahjong Trance Majin 2 (Sun)
Jogo de mahjong com título sublime.
Tenchu 2 (Sony Music)
Está de volta. Cruzamento de Water Margin com Metal Gear mais uma vez.
Tetsuman Menkyokaiden (Kaga Tech)
Título de tabuleiro japonês.
Todai Shogi Shikenbishi Dojyo (Mainichi)
Simulador de shogi japonês.
Tuning Car Race Game (M2 To)
O que acham?
Unison (Tecmo)
Mistura de J-Pop com Spice Girls.
Wild Wild Racing (Imagineer)
Jogo de corridas todo-o-terreno co-desenvolvido pela Rage Software.
World Neverland 3 (Riverhillsoft)
"Simulador" japonês.
World Rally Championship (Spike)
Simulador de rally com muita lama.
3D Golf (T&E Soft)
Exactamente o que diz na caixa.
3D Real Drive (VR-1 Japan)
Jogo de condução realista.

THE BOUNCER

Editora: Square
Produção: Dream factory

O jogo de que toda a gente fala em Tóquio. Com o subtítulo "Perfeito Sistema de Acção de Combate", The Bouncer é um filme interactivo que apresenta uma feiticeira aparentemente maléfica, dois bandos de rua rivais, combates para múltiplos jogadores e explosões extraordinárias. Destaca-se pelos seus excelentes gráficos, mas é a quantidade de acção no ecrã que nos deixa de boca aberta. Há interacção total entre as personagens e os cenários, câmaras a parar, ao estilo de The Matrix, e tudo isto em tempo real. Sublime.

Lançamento europeu? Por favor! Este é o futuro dos jogos.

X-FIRE

Editora: EA/Square
Produção: EA/Square

Uma vez que títulos como Tekken Tag e Ridge estão apenas 5% completos, o letreiro "30% completo" sobre o stand de X-Fire no Tokyo Game Show era algo inquietante. Porquê? Porque a aventura 3D na primeira pessoa da EA/Square avança a velocidades muito díspares e, apesar de um filme com imensas imagens obtidas através da técnica de captura de movimentos, a sua animação parecia mais a de um título PS1 comum. Esperamos que a EA consiga salpicar sobre ele alguma daquela magia de FIFA antes do mês de Setembro. No que se refere ao enredo, as perspectivas são boas, com muitas aventuras e explosões e imensas metralhadoras.

Lançamento europeu? Não está confirmado, mas é provável.

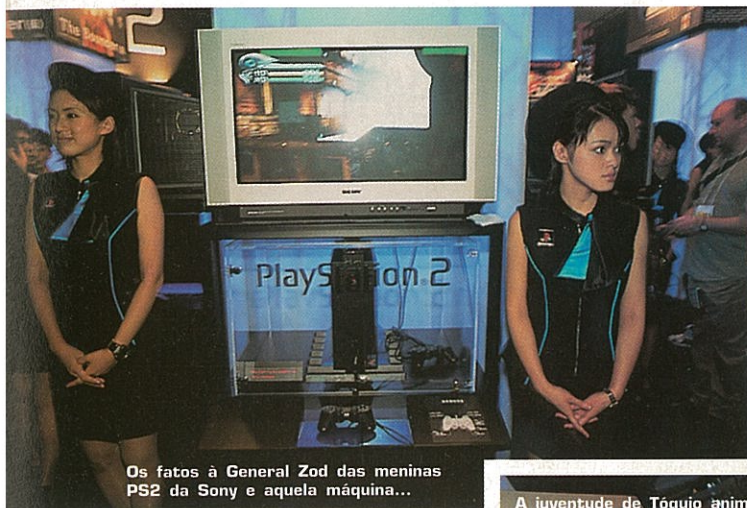
500GP

Editora: Namco
Produção: Namco

Já conhecido dos viciados em jogos arcada, 500GP é Ridge Racer para os fãs de supermotos. Baseado no Campeonato Mundial de Motociclismo FIH, as imagens de 500GP exibidas no stand da Namco, no Tokyo Game Show, apresentavam o circuito de Suzaka, no Japão. Graficamente pormenorizado em todos os aspectos, os condutores apresentavam incríveis movimentos sobre a moto, as derrapagens deixavam marcas nos circuitos detalhados e as motos curvavam e travavam de forma realista. Tenham atenção aos menus que surgem sobre os condutores dianteiros, aos Replays fantásticos, condutores reais e uma sensação genuína de velocidade. Finalmente, um jogo de motos decente para PlayStation — e ainda só está 5% completo!

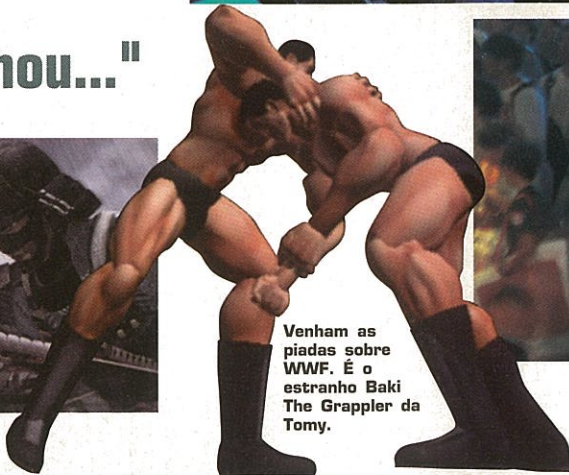
Lançamento europeu? Provavelmente, dados os laços estabelecidos entre a SCEE e a Namco.

A EXPOSIÇÃO...

MAIS DE 160.000 PESSOAS ESTIVERAM PRESENTES NO TOKYO GAME SHOW. OS TRÊS DIAS PASSARAM DEPRESSA E DEIXARAM-NOS UMA VISÃO DO FUTURO...

Os fatos à General Zod das meninas PS2 da Sony e aquela máquina...

A juventude de Tóquio anima-se com o fantástico Dark Cloud...

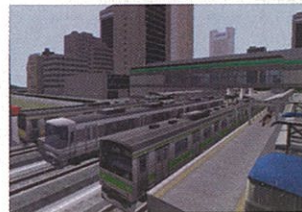
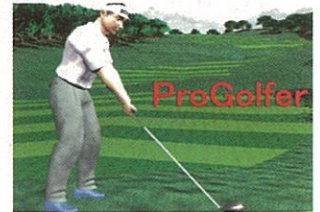
"De Drum Mania a Dencha De Go, a PS2 entusiasmou..."

A sabedoria samurai de Oni Musha, da Capcom.

Venham as piadas sobre WWF. É o estranho Baki The Grappler da Tomy.

Estas pessoas estavam a jogar Tekken Tag. Invejem-nas!

Electric Wire Den Sen (SCE)

Splash Dive (SCE)

Wild Wild Racing (Imagineer)

A-Train 6 (Artdink)

Perfect Golf 3 (Seta)

Uma olhadela ao mundo antigo de Kessen, da Koei. Belo elmo.

"Sexta-feira 31 de Março – Tokyo Game Show 2000..."

Prestes a chegar da EA/Square, X-Fire não foi tão impressionante como outros jogos PS2, mas ainda assim atraiu alguns jogadores.

Preparem-se para receber Armoured Core 2, que não deve tardar.

Venerem estas imagens! Aquilo a que a Konami chamou Jikkyou World League Soccer 2000, nós chamamos ISS Pro na PS2.

Estes tijolos, este estilo... IQ Remix é uma suave reformulação PS2 do poderoso Kurushi.

Multidão entusiasmada, imagens de jogos PS2 e um palco de promessas.

"The Bouncer – potencialmente o título mais revolucionário da PlayStation 2"

O QUE VIRÁ A SEGUIR?

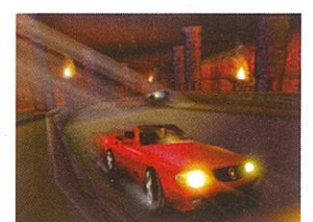
Para além dos melhores jogos PlayStation, continuaremos a publicar notícias exclusivas sobre a PlayStation 2 até ao lançamento em Março no Japão. Fiquem atentos.

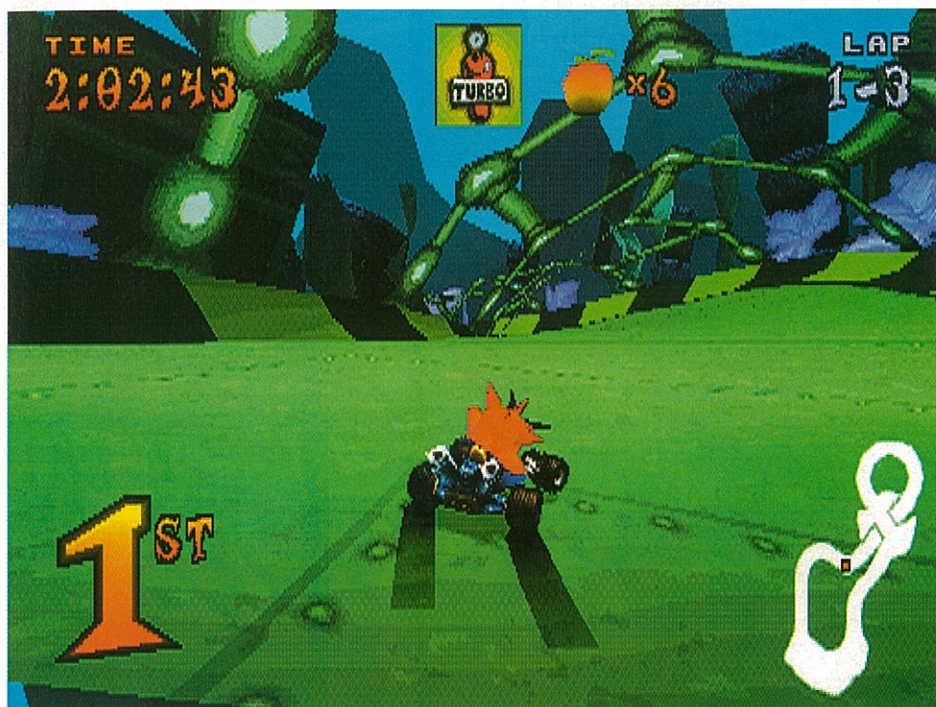
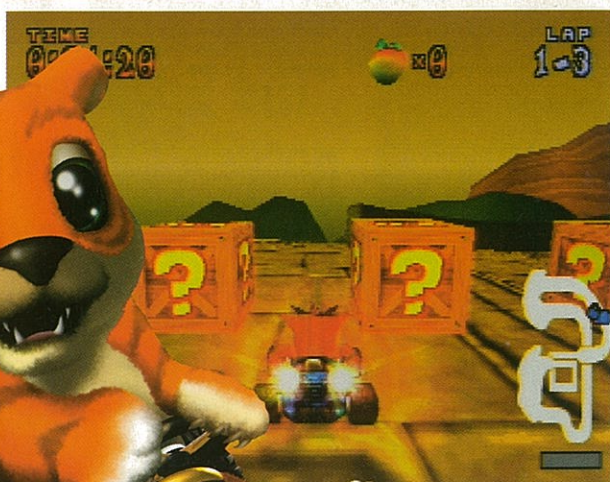
One On One Government (Jorudan)

AI Igo (i4)

Billiards Master 2 (Ask)

Roadsters Trophy 2000 (Titus)

Editora:	SCEE
Produção:	Naughty Dog
Data de saída:	Dezembro
Jogadores:	Um a quatro

CRASH Team Racing

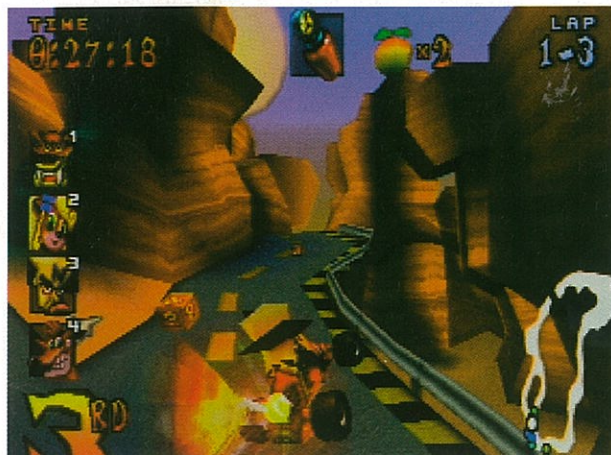
UMA BOLA DE PÊLO COR DE LARANJA. UMA ESPÉCIE DE FOCINHO. UM LEVE CHEIRO A GASOLINA... A REVISTA PLAYSTATION APANHOU A BOLEIA DE CRASH.

Derrape nas curvas e vá pelas rampas para se adiantar e o tubo de escape ilumina-se para o informar de que obteve a velocidade máxima.

Há muito que as pessoas tentam descobrir uma boa maneira de aliviar a pressão. Actualmente, a ciência oferece uma solução: passar uma hora a debater-se com os seus companheiros numa corrida para múltiplos jogadores. Normalmente prescreveríamos Speed Freaks, mas um novo tratamento poderá vir a caminho, na forma de Crash Team Racing.

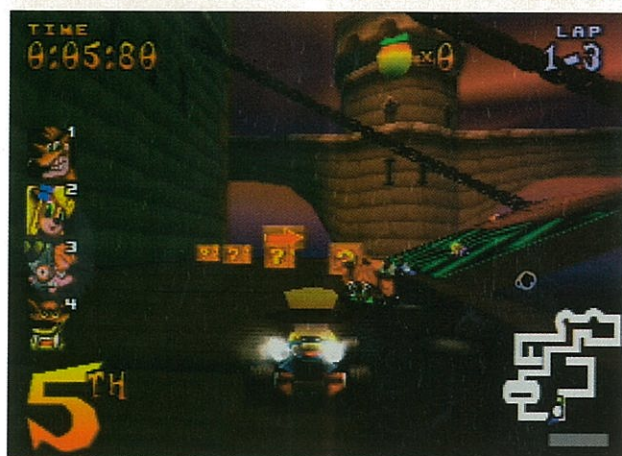
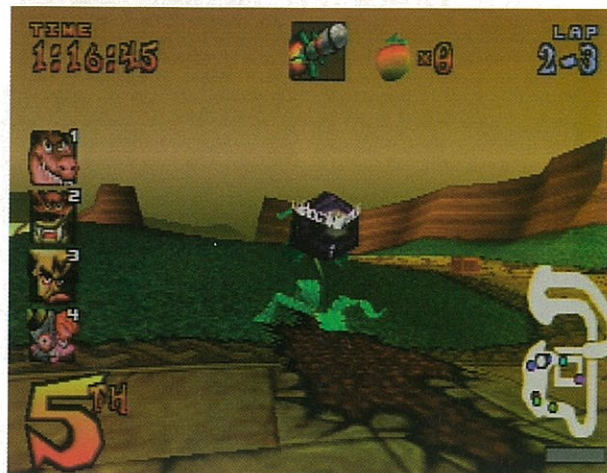
Farto de ser perseguido por pedregulhos rolantes e nativos hostis, Crash resolveu adquirir um conjunto de rodas. O problema é que o malvado Dr. Nitros Oxide está a tramar um plano para dominar o mundo, e apenas o corredor mais rápido poderá ter a esperança de o deter. Cue Crash, Coco, Polar, Tiger e Neo Cortex alinham na grelha de partida.

Se o leitor estava à espera que Crash Team Racing fosse apenas mais uma mudança, então prepare-se para ficar surpreendido. Quando o jogo estiver acabado, vai ficar recheado de características. Como nos títulos de plataformas, os mais de 20 níveis estão agrupados em torno de uma série de pontos centrais. No modo Adventure, o sucesso num conjunto de pistas abrirá o seguinte grupo de circuitos, fazendo-o competir finalmente contra o boss de cada mundo, até à exibição final com Oxide. Mas as vitórias não lhe permitem apenas abrir novas pistas, estas também lhe dão acesso a chaves-inglesas douradas, que podem ser utilizadas para melhorar o seu kart. Gostava de conseguir um motor de 250cc?

> **"Finalmente, Crash decidiu adquirir um conjunto de rodas"**

E que tal uns trilhos monstruosos? Estão disponíveis três níveis para se acostumar e que podem ser gravados para usar nos modos Arcade e Multiplayer.

Mesmo que comece pela opção Arcade, esta contém bastante para lhe dar a volta à cabeça. Uma colecção de power-ups ecléticos e, em breve, as armas irão captar a sua atenção. Os itens, tais como

Ao contrário de Speed Freaks, Crash Team Racing tem um elenco de personagens conhecidas, incluindo o ex-arqui-inimigo Neo Cortex, Coco, a irmã de Crash, e Tiger, o felpudo amigo dela.

Não tem apenas de se preocupar com os outros corredores – as plantas carnívoras vão comê-lo, as focas vão pô-lo a rodopiar e os pedregulhos vão achatá-lo.

bombas esféricas, bicos envenenados e caixotes explosivos, tanto podem ser atirados para a frente, como para trás. Estes são complementados com ataques de mísseis, de diminuição de velocidade e de invencibilidade. O Castrol GTX, que mantém Crash Team a correr, é o sistema impulsionador das quatro etapas. A forma mais simples de andar mais depressa é apanhando um power-up turbo. Depois há os blocos turbo: setas que lhe aumentam a velocidade ao passar por elas, e os saltos que lhe dão uma impulsão turbo quando aterra. Contudo, o mais importante são as derrapagens – cada derrapagem correctamente efectuada vai aumentar a sua velocidade e há três que podem ser ganhas em cada curva. Conjugue todas estas formas de aumentar a velocidade e o que vai obter é um tempo de volta verdadeiramente rápido, sem ter de fazer muito mais do que tocar numa chave-inglesa virtual. É esta inteligência básica, associada às excelentes opções para múltiplos jogadores de Crash Team, que lhe confere a sua potencial superioridade. Será o novo rei dos karts? O teste do próximo mês revelará tudo.

Enquanto alguns percursos estão virados para a velocidade, outros foram concebidos para não serem abandonados – mas achamos que alguém vai capotar daquela ponte levadiça.

ATENÇÃO...

UMA MISTURA DE WIPEOUT COM COLIN MCRAE E KNIGHT RIDER

Na maioria dos jogos de corridas arcada o impulso de velocidade é obtido através da recolha de símbolos especiais, mas em Crash Team Racing há três formas de correr mais depressa. Tal como em Wipeout, há setas no caminho que lhe dão mais velocidade, mas também pode ganhar uma velocidade extra ao fazer derrapagens perfeitas em cada volta ou percorrendo "circuitos aéreos" numa variedade de rampas.

POSITIVO

- 20 pistas variadas.
- Aumento de velocidade em quatro etapas.
- Possibilidade de melhorar os seus karts.

NEGATIVO

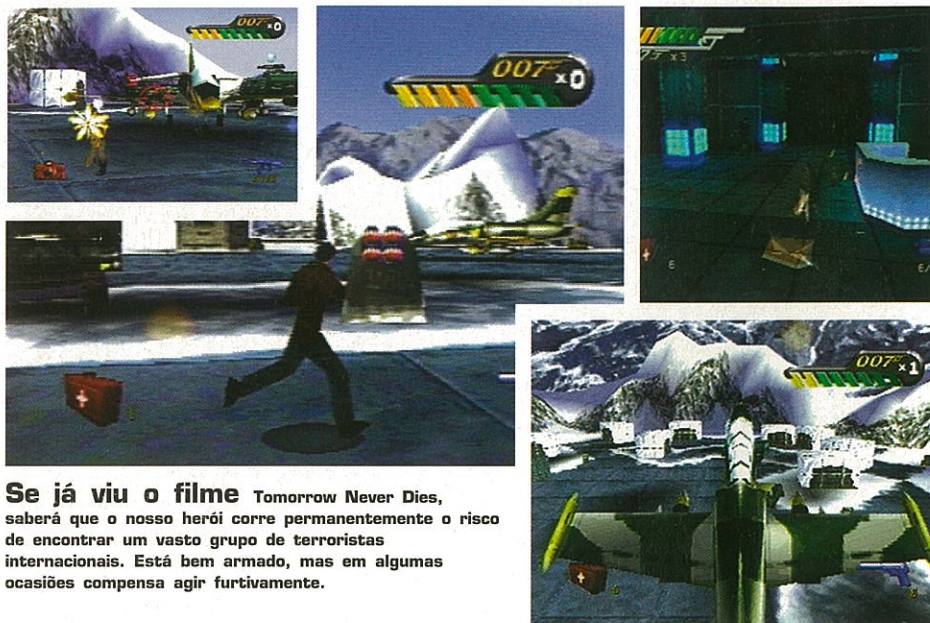
- A vivacidade de Crash.
- A Inteligência Artificial precisa de uns puxões.
- Exige uma ligação Multi Comandos.

A SABER

- É obvio que foi efectuado um grande esforço para fazer de CTR um jogo simultaneamente polido e altamente jogável. A Naughty Dog roubou as melhores partes das anteriores corridas clássicas, fundiu-as e despejou-as no molde de Crash. Prometedor.

Editora: Electronic Arts
Produção: Black Ops
Data de saída: Novembro
Jogadores: Um ou dois

Tomorrow Never Dies

O AGENTE SECRETO MAIS FAMOSO DO MUNDO ESTÁ FINALMENTE A CAMINHO DA PLAYSTATION. O SEU NOME É BOND...

Se já viu o filme Tomorrow Never Dies, saberá que o nosso herói corre permanentemente o risco de encontrar um vasto grupo de terroristas internacionais. Está bem armado, mas em algumas ocasiões compensa agir furtivamente.

Baseado no filme de 1997 com o mesmo nome, Tomorrow Never Dies será a primeira aparição de James Bond na PlayStation. Os direitos originais do título 007 da EA foram concedidos em Junho de 1998 e a Revista PlayStation tem curiosidade em ver o que os produtores realizaram neste tempo extra.

A maioria dos 10 níveis são instantaneamente reconhecíveis como cenas de Tomorrow Never Dies, mas alguns dos primeiros níveis vão buscar cenas aos outros filmes de Bond. Por exemplo, o primeiro nível recorda uma cena de Goldeneye, onde Bond tem de se infiltrar numa base russa. Este nível é percorrido a pé e dá ao jogador uma primeira oportunidade para se familiarizar com a obrigatória espingarda de mira telescópica. O nível seguinte, uma espécie de combate sobre esquis, também não é de TND, mas a partir daí o jogo move-se com segurança no território familiar de TND. Todas as instruções de missão contêm a globalidade do filme Tomorrow Never Dies. Em vez de se colar rigidamente ao enredo do filme, a produção de TND concentrou-se em tornar a jogabilidade tão divertida quanto possível. Noutros níveis forma incluídos a condução de um BMW e a possibilidade de assumir o papel da agente chinesa Wai Lun, embora nenhum destes estivesse disponível na versão inacabada a que tivemos acesso. Graficamente, tudo parece estar bastante bom e a questão dos ângulos de câmara problemáticos foi ultrapassada.

"Todas as instruções de missão contêm a globalidade do filme"

A figura de James Bond torna-se transparente, quando a câmara é forçada a um grande plano, de modo a não obstruir a sua visão da acção. Este título contém ideias fantásticas e, se todos os níveis forem realizados nos mesmos parâmetros daqueles que a Revista PlayStation já viu, jogar Tomorrow Never Dies poderá permitir ao jogador concretizar o sonho de vir a ser o próximo Bond. ■

ATENÇÃO...

FUGA CLÁSSICA AO ESTILO DE BOND.

Não tem nada a ver com o enredo do filme Tomorrow Never Dies, mas de todos os níveis que jogámos, este é o mais divertido. Combinado o género de luta de Road Rash com esqui pela montanha abaixo, evitar os seus perseguidores é um autêntico desafio.

POSITIVO

- Bastante variedade.
- Verdadeiro estilo de Bond.
- Cheio de engenhocas.

NEGATIVO

- Poucos níveis.
- Demasiado fácil?
- Inimigos ignorantes.

A SABER

- Apesar da concorrência de Mission: Impossible, os visuais superiores e a licença oficial de Tomorrow Never Dies são dois pontos a favor. Poderá vir a ser o melhor Spy 'em up para PlayStation até à data.

Editora: Rockstar Games
Produção: Z-Axis
Data de saída: Novembro
Jogadores: Um ou dois

Thrasher: Skate And Destroy

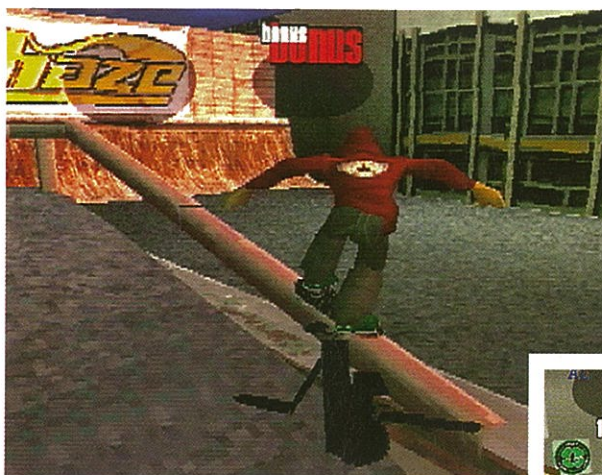
NÃO HÁ PEÕES PARA ATERRORIZAR, MAS, À PARTE DISSO, O SKATE REGRESSA AO ESTILO DAS SUAS ORIGENS...

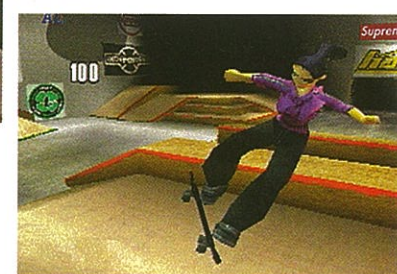
Skate é a coisa mais impecável que se pode fazer em cima de quatro rodas, sem ter de gastar dinheiro em gasolina – se for bom nisso, claro. Se não for, o melhor que pode esperar é chegar a casa a salvo, sem danos pessoais para si próprio ou para um espectador inocente. Realizar proezas com nomes compridos e complicados pode parecer tentador, mas acreditamos que o jogador não quer ir parar ao hospital. Em vez de persistir num desafio de skate, o melhor é pressionar o botão para reiniciar o jogo e fazer outra tentativa – sem nódoas negras, sem jeans rasgados e sem cartões a desejarem-lhe as melhoras. Uma sugestão de Thrasher: Skate and Destroy.

> "Thrasher não é um jogo que se domine rapidamente"

Thrasher não é um jogo que se domine rapidamente – no início, até as proezas mais simples vão causar-lhe problemas, mas realizar habilidades mais espectaculares, no final, é compensador. Ter de pressionar um botão para seguir caminho requer prática, mas depressa se torna num acto inato e permite-lhe controlar a sua velocidade mais facilmente do que nos outros jogos.

Começando em Smalltown nos EUA, o jogador percorre o seu caminho em torno das maiores cidades americanas, ganhando pontos cada vez mais difíceis de obter, repartidos no tempo. Atrairá patrocinadores e progredirá para os últimos níveis. Se não conseguir ganhar pontos suficientes, os polícias irão atrás de si. Nesta fase, pode continuar a realizar proezas e até receber pontos bónus, por se arriscar enquanto está a ser perseguido, mas no momento em que o apanharem o jogo acaba. Fuja e quanto mais proezas a sua personagem aprender, mais equipamento terá à sua disposição. Os jogos para múltiplos jogadores têm um papel importante em Thrasher, com bastantes variações para dois jogadores. Tony Hawk's é demasiado fácil? Thrasher poderá estar adequado ao seu nível... ■

Os percursos variam desde localizações na rua e no metro, a parques de skate aparentemente profissionais. Este é um dos últimos níveis.

De início, as proezas serão bastante básicas, mas, com prática, aprenderá os truques dos profissionais.

Quando estiver a ultrapassar obstáculos, tem de manter o seu equilíbrio manualmente, o que pode ser muito complicado.

ATENÇÃO...

DE ANÓNIMO A HERÓI NUMA QUESTÃO DE HORAS

A prática confere a perfeição em Thrasher: Skate and Destroy e, realmente, não há sensação como a de executar uma proeza realmente espectacular, pela primeira vez. O jogador vai dar consigo a tentar as mesmas coisas uma e outra vez, até conseguir fazê-las correctamente, mas os resultados fazem com que tudo valha a pena. Não demorará muito até sair da estação de metro (à esquerda) para um dos parques de skate profissional (em cima).

PSM OPINIÃO

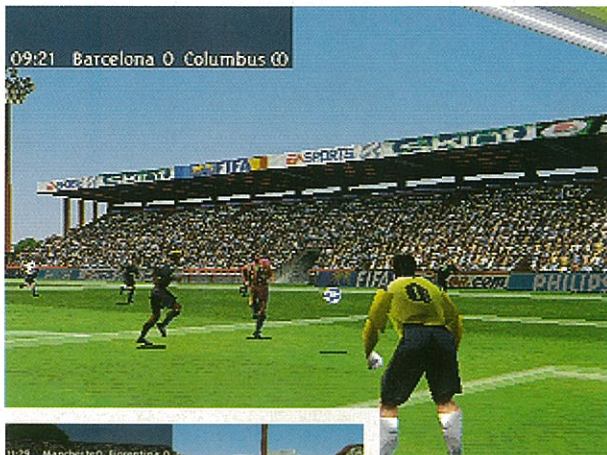
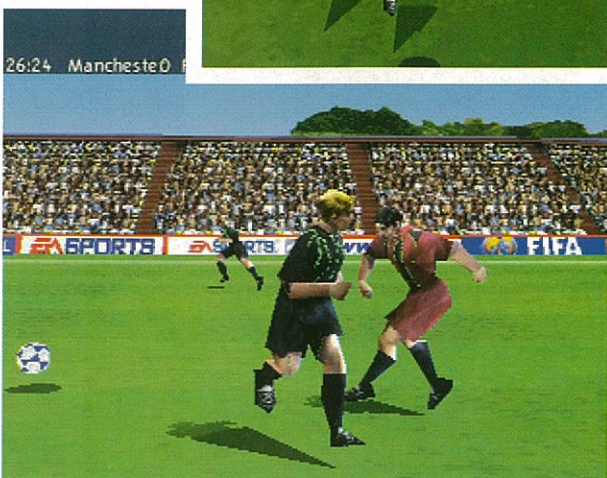
POSITIVO
- Design de nível variado e forte.
- Jogabilidade extremamente compensadora.
- Banda sonora bem ritmada.

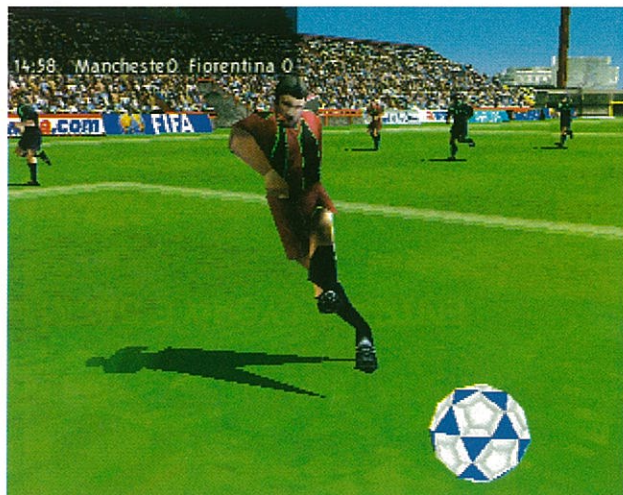
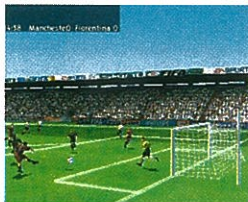
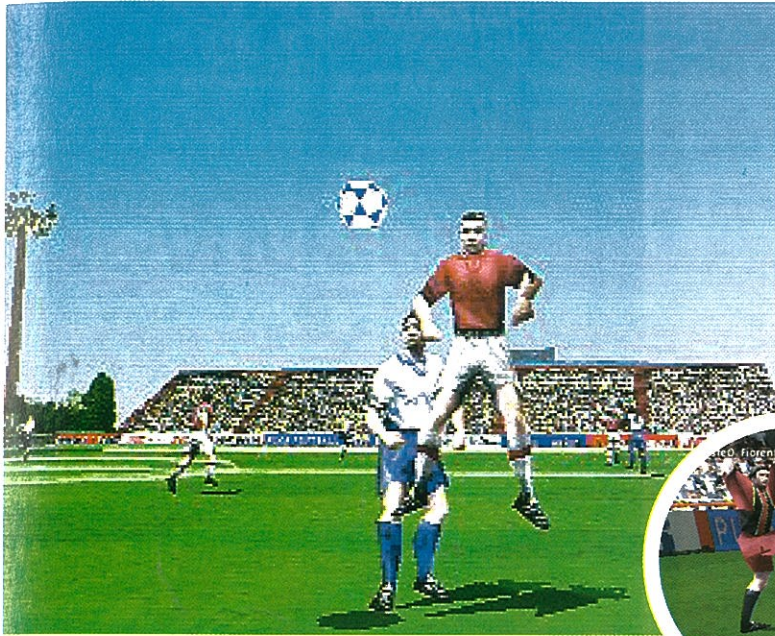
NEGATIVO
- Inicialmente pode revelar-se difícil.
- A perspectiva dos polícias é severa.
- Não há jogo simultâneo para dois jogadores.

A SABER
- Thrasher parece vir a ser o simulador de skate mais realístico de sempre, quando for lançado no final deste ano. Não é tão fácil como Tony Hawk's e agora só depende do jogador achar que isso é uma vantagem ou não.

Editora: Electronic Arts
Produção: Electronic Arts
Número de jogadores: Um ou dois
Data de saída: Novembro

FIFA 2000

ESTAMOS OUTRA VEZ NAQUELA ALTURA DO ANO: CASTANHAS ASSADAS, AZEVINHO E O MAIS RECENTE JOGO FIFA...

Futebol puro. Passar a bola a jogadores fora do ecrã agora é muito mais fácil. Foi introduzido um sistema simples de setas com código de cores para indicar onde se encontra o jogador e qual a probabilidade de conseguir o passe.

As férias estão a chegar. Quando a EA lança uma nova versão de FIFA, é sinal que o Natal vem a caminho e que o jogo em breve estará no topo da tabela de vendas. Contudo, este ano pode ser um pouco diferente. Existem três concorrentes ao cobiçado título de melhor simulador de futebol – ISS Evolution, UEFA Striker e This Is Football. Conseguirá a oferta de FIFA deste ano manter-se à frente da competição?
Visualmente, o jogo é uma grande melhoria relativamente à versão do ano passado. A animação dos jogadores, a resolução do ecrã e o detalhe de texturas são significativamente melhores. Sol Campbell contribuiu de forma importante para a captura de movimentos da EA e as placagens e movimentos defensivos ficaram substancialmente fortalecidos. Os jogadores são muito mais pormenorizados e todo o jogo corre a um número de fotogramas mais elevado. Se olhar de soslaio, é quase possível confundir FIFA 2000 com o jogo real.
Também houve alguns refinamentos no já clássico sistema de jogo de FIFA. O jogador recebe uma indicação, através de uma seta com código de cores, quando tem a oportunidade de fazer um passe. Esta característica é especialmente útil quando passa a bola a jogadores que se encontram fora do ecrã e é bastante simples de compreender e usar. O verde significa uma boa possibilidade, o amarelo indica que existem 50 por cento de hipóteses e o vermelho anuncia um passe impossível. Foi também concebido um novo sistema para os lançamentos laterais e cantos apesar da seta direccional permanecer. Aliás,

"Há um número quase inimaginável de equipas"

Apesar de este título ainda ter muito dos anteriores jogos FIFA, os jogadores têm um visual moderno. Novas texturas, novas animações, novos cortes de cabelo...

Os Replays em estilo televisivo fazem lembrar um programa desportivo.

esta foi sempre uma espécie de ajuda ao jogar no modo de ecrã dividido. Agora, serão atribuídos a três jogadores os botões quadrado, triângulo e círculo e, pressionando um destes, o seu jogador tentará passar-lhes a bola. Obviamente, isto impede o seu adversário de ver para onde vai passar até ao último instante. Há um número quase inimaginável de equipas e jogadores, assim como muitas opções de gestão, taças e ligas. Agora pode jogar uma temporada que inclui todas as principais competições – campeonatos da Liga e todas as taças europeias. Igualmente, a inclusão de 40 equipas clássicas acrescentou alguma profundidade ao jogo. Igual a si mesma, a Electronic Arts parece ter conseguido uma vez mais o ouro. FIFA 2000 parece destinado a ser a melhor versão de sempre. Alguns dirão que cada jogo FIFA é apenas uma repetição do anterior e que, se já possui um, não há necessidade de comprar o mais recente. Será? FIFA 2000 está com excelente aspecto. ■

A Inteligência Artificial dos jogadores foi significativamente melhorada. Nos desafios mais simples, os jogadores controlados pela PlayStation ajudá-lo-ão tentando tirar a bola aos adversários. Também tentarão correr e progredir no campo quando tem a posse da bola.

Os novos movimentos incluem a capacidade de proteger a bola e fintar.

POSITIVO

- Uma melhoria em relação a FIFA '99.
- Bastantes opções.
- Banda sonora de Robbie Williams.

NEGATIVO

- Faz demasiado pelo jogador.
- Golos irreais frequentes.
- Banda sonora de Robbie Williams.

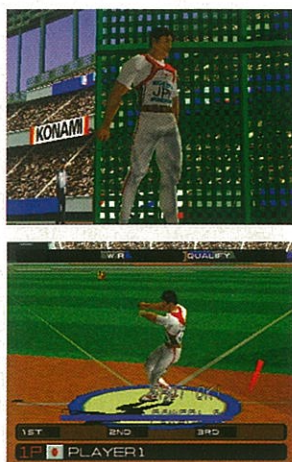
A SABER

- Todos nós sabemos o que esperar. Melhores opções, melhores gráficos e um sistema de controlo ligeiramente melhorado. FIFA 2000 venderá muitas cópias, mas verifique as alternativas antes de se lançar de cabeça. Novamente...

Editora: Konami
Produção: Konami
Data de saída: Novembro
Jogadores: Um a quatro

International TRACK & Field 2

OS POLEGARES DOIDOS ESTÃO DE VOLTA, COM O ANTIGO CLÁSSICO DA KONAMI A SER REMISTURADO MAIS UMA VEZ PARA PLAYSTATION. AOS SEUS LUGARES...

É necessária alguma força a carregar nos botões para os 100 metros. Raramente, utilizar os seus dedos é suficiente para ganhar. Precisará de criar a sua própria técnica.

As provas não requerem apenas força, mas ritmo e sentido de oportunidade. O martelo é um bom exemplo: construa o seu poder devagar e certifique-se de que lança o martelo no momento próprio.

Quantos jogos lhe podem garantir um braço dormente? Geralmente, a dor física não está num posto elevado na lista de prioridades para um videojogo. Contudo, o segundo título Track & Field vai habilitá-lo a partilhar a dor dos atletas virtuais – desde que jogue bem, claro!

O jogo original obteve um sucesso enorme nas máquinas arcada dos anos 80 e gerou várias sequelas. Todas elas tinham algo em comum – o método de controlo. Pressionando rapidamente botões alternados, o jogador fazia com que o seu atleta corresse mais depressa. Todos os eventos foram baseados em torno deste controlo básico, embora, ocasionalmente, o jogador tivesse de pressionar um terceiro botão para fazer o seu atleta saltar (como no salto em comprimento) ou arremessar (como no dardo ou no martelo), mas isso bastava.

> **"Claro que obtém o seu melhor, quando o jogar com amigos"**

Com os Jogos Olímpicos de Sydney quase à porta, está prestes a crescer a popularidade deste tipo de jogo. Track & Field 2 oferece-lhe quinze provas, nas quais o jogador pode competir individualmente ou como parte de uma competição olímpica. As provas incluem os 100 metros, o salto em comprimento e o lançamento do martelo, bem como as provas mais invulgares de mergulho e canoagem. As provas de circuito focam-se na velocidade, enquanto a maioria das provas de campo requerem mais ritmo e sentido de oportunidade.
Claro que pode obter o melhor de International Track & Field 2, quando o jogar com amigos.
É extremamente fácil de apanhar o jeito e surpreendentemente viciante, especialmente quando se encontra a bater o recorde mundial dos 100 metros. Embora não ofereça nada de novo, é um jogo bem concebido, com algumas animações muito bem capturadas. Jogado individualmente terá as suas limitações, mas como experiência para múltiplos jogadores tem poucos rivais para a medalha de ouro. ■

ATENÇÃO...

EM BUSCA DA PERFEIÇÃO FÍSICA – NO GÉNERO PLAYSTATION

Sem dúvida, uma das características mais impressionantes de International Track & Field 2 é a natureza realística da animação. Isto é auxiliado pela escolha de alguns ângulos de câmara, que dão ao jogo uma autêntica sensação televisiva. Estão incluídos todos os Replays normais. O jogo não corre apenas em alta resolução, mas foram capturados movimentos de atletas reais em acção, para assegurar que os movimentos dos participantes fossem tão realísticos quanto possível.

POSITIVO
- Gráficos brilhantes.
- Jogabilidade clássica.
- Excelente no modo para múltiplos jogadores.

NEGATIVO
- Agora está um pouco antiquado.
- Precisa de bíceps possantes.
- Desgasta os joypads.

A SABER
- Comparado com a complexidade dos simuladores desportivos actuais, Track & Field 2 poderá ter algumas falhas. Contudo, o método simples de comando ainda é bemvindo e parece sublime. O melhor jogo atlético de sempre? Veremos...

Editora: Activision
Produção: Activision
Data de saída: Novembro
Jogadores: Um a quatro

Wu-Tang: Taste The Pain

UM BEAT 'EM UP PARA QUATRO JOGADORES, FERMENTADO AO ESTILO SHAOLIN. WU-TANG NÃO É MAIS DO QUE UM COMBATE DIVERTIDO.

Mesmo se morrer, um raio de luz vai pô-lo fora de jogo, vai regenerá-lo através de forças misteriosas e devolvê-lo à ribalta. Não há fuga possível.

Homens grandes com espadas. Nada que incomode os Wu-Tang.

Wu-Tang em acção. Eis uma luta um pouco controversa.

O colectivo nova-iorquino, Wu-Tang, está prestes a aderir à selecta roda de grupos musicais que têm o seu próprio videojogo. Juntando-se a Frankie Goes To Hollywood, a Kiss e às Spice Girls, Wu-Tang não está exactamente em nobres companhias, mas a diferença entre Taste The Pain e Spiceworld é que no Clan são todos jogadores autênticos. O resultado é um jogo que não só reflecte genuinamente a sua própria mitologia bizarra, mas também deverá encantar a fantasia dos viciados em beat 'em up.

Aparecem nove membros do Clan como lutadores jogáveis, cada um com uma arma individual ou um estilo de luta que representa a sua personalidade. RZA pratica a antiga arte das espadas shaolin, GZA brande uma corrente, enquanto Ol' Dirty Bastard simplesmente vagueia instavelmente num estilo embriagado. Cada personagem também ostenta um reportório único de combos. Como convém a um jogo com figuras tão prestigiantes, deram-se passadas gigantescas em termos de gráficos e movimento das personagens, desde a última vez que a Revista PlayStation viu Taste The Pain em acção, há alguns meses atrás. A luta entre quatro jogadores em simultâneo é um estratagema. Naturalmente, é confuso, mas a mecânica que mantém quatro personagens constantemente à vista é impressionante. O modo Story ecoa perfeitamente a famosa filosofia do mito oriental que encontra a cultura de gueto no grupo, apresentando um sistema linear, baseado nas 36 câmaras lendárias do Clan onde os objectivos conseguidos (tais como utilizar uma combinação específica de golpes ou acabar uma etapa com todas as vidas intactas) activam novos movimentos.

> **"Ol' Dirty Bastard simplesmente vagueia num estilo embriagado.**

Não é exactamente Tekken 3, mas Tekken 3 também não segue o rasto das novas características exclusivas de Wu-Tang.
O Clan está preparado para trazer confusão. ■

ATENÇÃO...

LOUCURA A QUATRO JOGADORES AO ESTILO DE WU.

Viva o MultiTap! Apesar de Wu-Tang: Taste The Pain não ser propriamente Tekken 3, está numa classe muito sua no que diz respeito ao jogo a quatro. Encaixe o seu fiel MultiTap, ligue-lhe um quarteto de joypads e depois deixe o caos começar, enquanto GZA esbofeteia Dirty, que chuta U-God, que dá um soco em Ghostface, que dá uma joelhada em Inspectah, que... É um beat 'em up cheio de insanidade e que marcará Taste The Pain como um combate de topo.

PSM OPINIÃO

POSITIVO
- Combate frenético para quatro jogadores.
- No modo Story aprende conforme avança.
- Três novas faixas de Wu-Tang.

NEGATIVO
- O modo para quatro jogadores é confuso.
- As armas são demasiado poderosas.
- Não é Tekken 3.

A SABER
- A opção para quatro jogadores é uma característica atraente, mas após alguns combates desvairados e desordenados, a Revista PlayStation viu mais vantagens no modo Story. Mesmo que sejam ignorantes em relação a Wu, aqueles que só sabem tocar campainhas tornar-se-ão lutadores carismáticos.

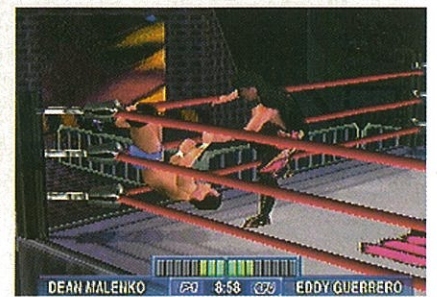
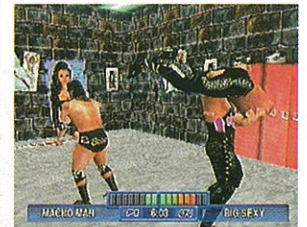
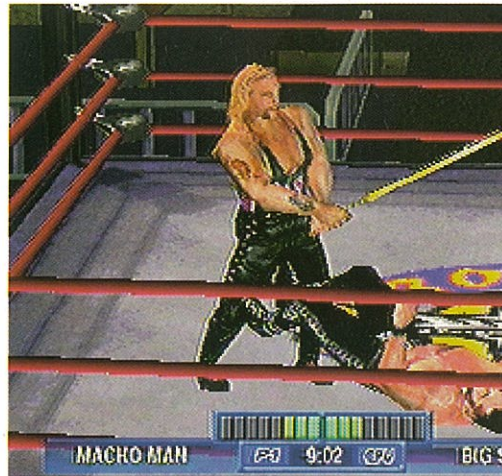
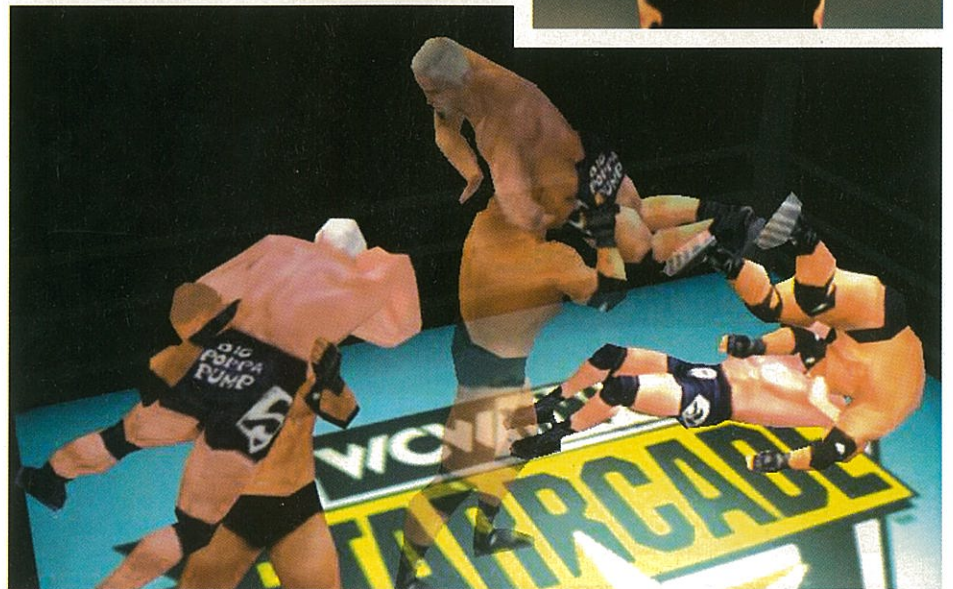
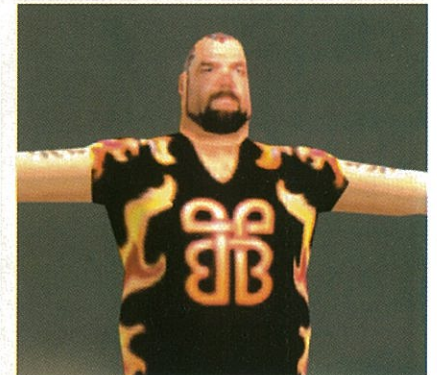
Editora: Electronic Arts
Produção: Electronic Arts
Data de saída: Já disponível
Jogadores: Um a quatro

WCW Mayhem

ENTRA A LYCRA E SAEM AS CEROULAS NESTE DESAFIO DE WRESTLING DA ELECTRONIC ARTS

O jogador pode ficar surpreendido ao saber isto, mas o Wrestling é muito semelhante à patinagem de velocidade – os seus participantes encontram-se frequentemente equipados de lycra e tendem a cair muitas vezes. Ao contrário da patinagem, contudo, o wrestling fez a transição para numerosos jogos de qualidade duvidosa da PlayStation, sendo a honrosa excepção o extraordinário WWF Attitude da Acclaim.

"Mayhem parece ter os controlos mais intuitivos até ao momento"

Na sequência do recente confronto das duas grandes licenças da wrestling, a Acclaim perdeu a licença WWF para a THQ enquanto que a EA ganhou a WCW, sendo Mayhem a sua primeira oferta. Mas este não é um simulador desportivo ao estilo de FIFA.
Mayhem coloca uma forte ênfase no espectáculo, de forma que há muita agressão sobre os adversários com grandes objectos inanimados. Pela primeira vez num jogo de wrestling os lutadores podem ir para os bastidores, onde a acção é captada através de uma câmara de segurança.
Os inúmeros movimentos à disposição são fáceis de executar e, ao contrário dos complicados combos de Attitude, basta pressionar um botão e uma direcção. Tentar lembrar-se de todas as variações, contudo, é outra questão, apesar de ao contrário do que acontece em outros festivais de Wrestling, aqui o jogador sentir que controla o que está a fazer. Mayhem parece revelar-se o jogo de Wrestling com os controlos mais intuitivos até ao momento.
Encontram-se aqui todos os modos normais, permitindo vários tipos de combates. A opção Quest For The Best coloca o jogador a defrontar uma horda de adversários, com o objectivo de vencer vários cinturões de campeonatos. Também há o tradicional ecrã Create A Hideous Monstruosity, onde o jogador pode equipar a sua personagem com tudo, desde calções de pele de leopardo a correntes nos mamilos. Tudo depende do seu gosto...
O principal problema no momento é a Inteligência Artificial, que torna os confrontos do jogador contra um lutador da PlayStation tudo menos fluidos. Apesar da diversidade de opções, a jogabilidade pouco varia. WCW Mayhem tem um longo caminho a percorrer antes de superar WWF Attitude, mas se os combos e os ataques em cadeia agradarem, pode valer a pena estar atento a ele. ■

A abordagem de Mayhem à simulação de Wrestling é feita através de uma combinação de espectáculo e beat 'em up.

POSITIVO

- Muitas personagens.
- Controlos intuitivos.
- Pela primeira vez para quatro jogadores.

NEGATIVO

- Élnteligência Artificial imbecil.
- Pode-lhe faltar a profundidade de Attitude.
- Acrescenta poucas novidades.

A SABER

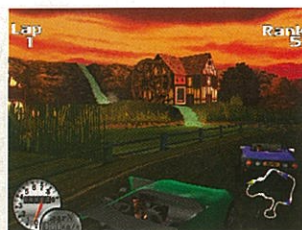
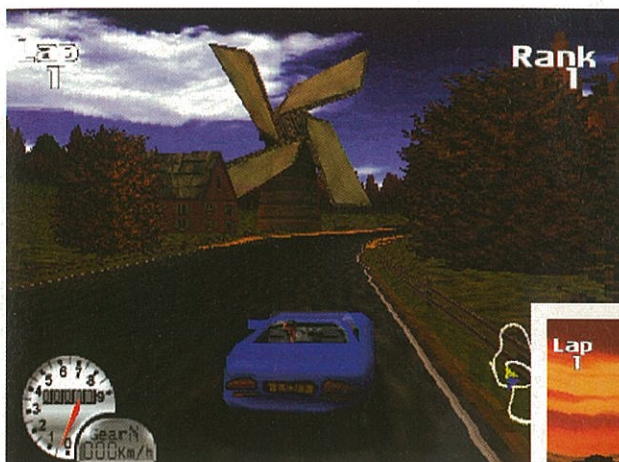
- Nesta fase, Mayhem não parece muito mal, mas esperamos que a Inteligência Artificial seja seriamente revista antes do lançamento do jogo. Por outro lado, Mayhem pode acabar por parecer decididamente medíocre à sombra de WWF Attitude.

PREVIEW

Editora: Titus
Produção: Smart Dog
Data de saída: Novembro
Jogadores: Um ou dois

Roadsters

COM O REALÍSTICO GRAN TURISMO 2 A CAMINHO, AINDA HAVERÁ ESPAÇO PARA ESTE JOGO DE CORRIDAS?

Os gráficos são bonitos, mas a corrida precisa de ser melhorada. Apesar dos carros e do cenário serem bastante atraentes, quando comparado com jogos vindouros, como Gran Turismo 2, Roadsters não consegue evitar parecer rude.

Deslizar pelas curvas é bastante fácil de conseguir.

Este ano, os fãs dos jogos de condução foram contemplados com preciosidades tão variadas como Driver, V-Rally 2 e Ridge Racer Type 4. Seria pois de esperar que uma empresa com esperança de vencer no mercado dos simuladores de corridas surgisse com algo de muito especial. Contudo, a Smart Dog optou por lançar um jogo de corridas razoavelmente simples. A única característica original que traz a este apinhado género é a opção de fazer apostas nas corridas.

As corridas estão repartidas em três divisões, que se tornam progressivamente mais difíceis. O jogador começa com pouco dinheiro, o suficiente para comprar um carro. Pode escolher entre 30 luxuosos carros de desporto, todos com configurações e peças modificáveis. Muito ao estilo de Gran Turismo. As semelhanças com GT continuam enquanto se prepara para as corridas individuais. Novos carros, actualizações e afinações, tudo fica disponível à medida que o jogador ganha mais dinheiro nas suas corridas e apostas. Contudo, Roadsters é muito mais estilo arcada do que GT. Falta-lhe o tipo de requinte gráfico por que GT, e outros simuladores de corridas, são reconhecidos. A versão inacabada a que tivemos acesso ainda precisa de algumas revisões. A Inteligência Artificial dos adversários controlados pelo computador ainda tem de ser aperfeiçoada. A maioria das corridas são competições a solo, com o carro do jogador a passar a meta milhas adiante do pelotão. A partir do ecrã de selecção, pode escolher um piloto, mas todos eles parecem idênticos – sem habilidades individuais ou fraquezas. Igualmente, a personagem que selecciona nem sempre é a que se acaba por sentar ao volante da sua máquina. Quando estes problemas estiverem solucionados, Roadsters deverá ser um jogo de corridas suficientemente decente. ■

Roadsters despreza as pistas de corridas típicas em favor de locais coloridos e frequentemente exóticos.

> **"Pode escolher entre 30 luxuosos carros de desporto"**

CONDUZA CARROS DE LUXO E APOSTE NAS SUAS CORRIDAS. BRILHANTE!

Roadsters permite-lhe apostar em cada corrida em que participa. O dinheiro que ganha nas apostas bem sucedidas pode ser investido em peças novas e actualizações do seu carro ou, desde que consiga amealhar o suficiente, pode comprar um carro novo.

POSITIVO
- Opção de apostas.
- Jogabilidade arcada.
- 30 carros.

NEGATIVO
- Inteligência Artificial duvidosa.
- Aspecto antiquado.
- Não há diferença entre a habilidade dos pilotos.

A SABER
- Apesar da possibilidade de apostar nas suas corridas ser uma novidade neste género de jogo, Roadsters é actualmente um "corredor coxo" e, a menos que seja melhorado, é improvável que possa competir com a próxima geração de jogos de corridas.

Editora: Electronic Arts
Produção: Electronic Arts
Data de saída: Novembro
Jogadores: Um ou dois

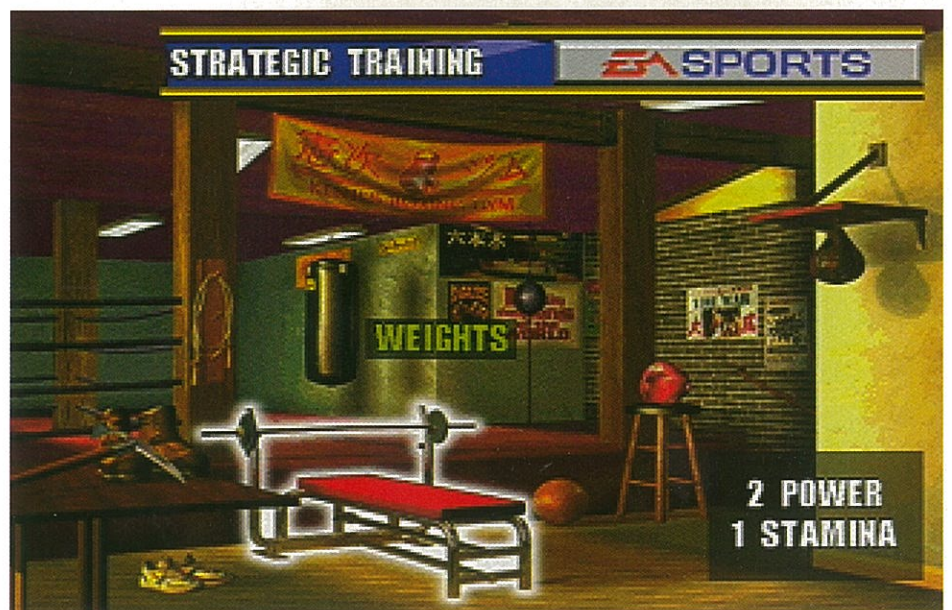
Knockout Kings 2000

O SIMULADOR DE BOXE DA EA SPORTS FAZ UM BEM-VINDO RETORNO AO RINGUE. PELO SEU ASPECTO PARECE QUE HAVER UMA DESFORRA...

Knockout Kings '99 foi aclamado como um título de boxe de referência, mas, apesar de ser superior a Victory Boxing 2, falhava por ser demasiado centrado nos EUA. A EA esforçou-se arduamente por tornar esta actualização muito mais internacional. O jogador ainda pode jogar como Rocky Marciano, Muhammad Ali e Joe Frazier, mas agora também pode personificar os grandes do boxe europeu, incluindo Frank Bruno e Barry McGuigan.

> "Os olhos incham, aparecem golpes e sangue derrama-se"

Cada aspecto do jogo internacionalizou-se. Agora pode treinar um jogador em Londres ou nas vielas de Tóquio, antes de o ver a entrar na Dortmunder Arena para defrontar o peso-pesado Evander Holyfield.
Foram incluídos todos os modos de jogo possíveis. Se desejar combater para ascender através das várias categorias pode fazê-lo, mas se pretende apenas libertar a sua frustração depois de um árduo dia de trabalho, então seleccione Slugfest. Há um vasto conjunto de combates clássicos, como o infame Thriller In Manila, que dá ao jogador a possibilidade de defrontar Ali no seu melhor. Acha que tem boas probabilidades? Talvez não. Graficamente, a animação é suficientemente suave para ser eficiente, mas a grande melhoria são os rostos dos lutadores.
O boxe é um desporto brutal e agora cada vez que agredir o adversário com um murro, provocar-lhe-á danos reais. O rosto do lutador corta-se e deforma-se durante o combate – os olhos incham, aparecem golpes e o sangue inevitavelmente derrama-se. Excelente, sem dúvida.
De certeza que o jogador desejará evitar as "bonecas" que empunham o cartaz e desfilam pelo ringue entre assaltos. Grotescas não é bem a palavra adequada. Imagine uma escultura anémica de biquini e poderá ter uma ideia da textura da sua pele. Substituí-las por um conjunto de sequências de vídeo teria sido uma boa solução.
A melhor parte até ao momento, contudo, são as sequências de K.O. Acerte o adversário no queixo com um golpe suficientemente poderoso e fá-lo-á dar literalmente um mortal para trás — e isto é tão espectacular e burlesco quanto parece. Eis o futuro do boxe... ■

A perspectiva sobre o ombro permite-lhe ficar um pouco mais próximo da acção. Mas é bem difícil...

O treino no ginásio ajuda-o a melhorar as estatísticas essenciais.

PSM OPINIÃO

POSITIVO
- Controlos intuitivos.
- Óptima profundidade.
- Excelente modo de treino.

NEGATIVO
- Meninas de ringue grotescas.
- Não se pode saltar um combate.
- Demasiado difícil?

A SABER
- Se se livrarem das meninas de ringue, substituindo-as por umas agradáveis sequências de vídeo, KK 2000 pode ser um concorrente. Os controlos fluidos e a atenção ao detalhe jogam a seu favor. Com um pouco de aperfeiçoamento nos gráficos pode mesmo ser o melhor.

Editora: Infogrames
Produção: Pitbull Syndicate
Data de saída: Novembro
Jogadores: Um ou dois

Demolition Racer

GRAN TURISMO É BOM, MAS O REALISMO NÃO O DEIXA POR VEZES UM POUCO... ENTEDIADO? A PITBULL TRAZ-LHE UM MUNDO INTEIRAMENTE NOVO DE DOR.

Existem diferenças na potência e maneabilidade dos oito veículos e estamos ansiosos por jogar com o Widowmaker quando este ficar disponível.

Todas as pistas têm saltos que constituem oportunidades de ganhar valiosos pontos aterrando no tejadilho dos adversários.

Ultimamente, o mercado PlayStation tem sido inundado por jogos de corridas supostamente realísticos, mas monótonos. Após algum tempo, o jogador sucumbe à tentação de levar alguns dos modelos de salão de exposição automóvel para fora da estrada, apenas para descobrir que o jogo não contempla danos nos veículos. Desprezando o tipo Inteligência Artificial que desvia os veículos adversários para o lado quando o jogador tenta acertar-lhes por trás, chega o novo jogo Destruction Derby.
Só que este título não é Destruction Derby: vários elementos da equipa de Destruction Derby abandonaram a Reflections para formar a Pitbull Syndicate. Tendo perdido o direito de usar o nome Destruction Derby, a Pitbull chamou ao seu novo jogo Demolition Racer. Mas, seja qual for o pedigree, esperam-se neste jogo melhoramentos decentes em termos de clareza gráfica e inovação de jogabilidade. Presentemente nada disto é evidente. Apesar disso, há uma charmosa franqueza em Demolition Racer. Com 16 carros a correr em simultâneo, muita da atenção do jogador estará concentrada em atingir os adversários ou escapar-lhes. Cada impacto dá-lhe pontos de acordo com o nível de danos que inflige. Chegado o fim de jogo, isto é crucial pois a pontuação final é determinada por uma equação resultante da sua posição na corrida e dos pontos dos danos provocados. O indicador de danos parece generoso, pelo que a brutalidade sem escrúpulos é encorajada. Um power-up é estrategicamente colocado em cada pista e é recomendável apanhá-lo para obter uma maior margem de danos. Demolition Racer não é subtil nem bonito mas promete algumas gargalhadas.

> **"Demoliton Racer não é subtil nem bonito"**

O modo Arena dispensa o jogador do trabalhoso fardo da corrida e os veículos combatem simplesmente até à morte. No modo Chicken correrá na direcção contrária do tráfego e no modo Suicide o seu carro tem de ser o primeiro a ir para a sucata. Todos estes modos parecem divertidos, mas a aparente falta de longevidade é um problema, particularmente com apenas oito veículos disponíveis. Demolition Racer será indubitavelmente uma bomba para jogar. Depois de tantos jogos de corridas lineares, esta oportunidade de desanuviar será de certeza bastante apreciada. ■

ATENÇÃO...

EM QUE OUTRO JOGO PODE DISFRUTAR DE MOMENTOS MAIS DEMOLIDORES?

Há 12 pistas, apesar da versão a que tivemos acesso apresentar apenas quatro – Pitbull Speedway (um circuito razoavelmente linear), USS Demolition (o tombadilho de um porta-aviões), Freeway Driveby (um estaleiro de construção cheio de viciosas chicanas e uma superfície rochosa) e Parking Lot Pile-Up (um combate pela supremacia num parque de estacionamento de vários pisos). As outras pistas devem proporcionar mais obstáculos para esmagar pelo caminho.

POSITIVO

- Todos os choques parecem reactivos.
- 12 pistas e muitos modos de jogo.
- É o que aparenta ser.

NEGATIVO

- Não é um salto de gigante em relação a Destruction Derby 2.
- Parece e sente-se acelerado.

A SABER

- A oportunidade de acelerar através de um campo de batalha de cromados é definitivamente algo por que vale a pena esperar, mas os gráficos rudimentares e o sistema de opções simples não parecem uma grande melhoria em relação a Destruction Derby 2.

Editora: Activision
Produção: Radical Entertainment
Data de saída: Novembro
Jogadores: Um a oito

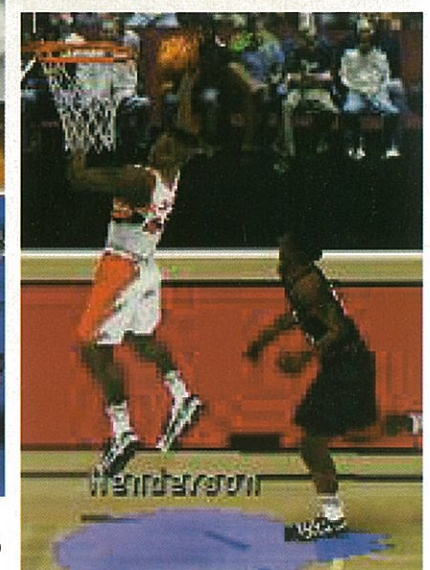
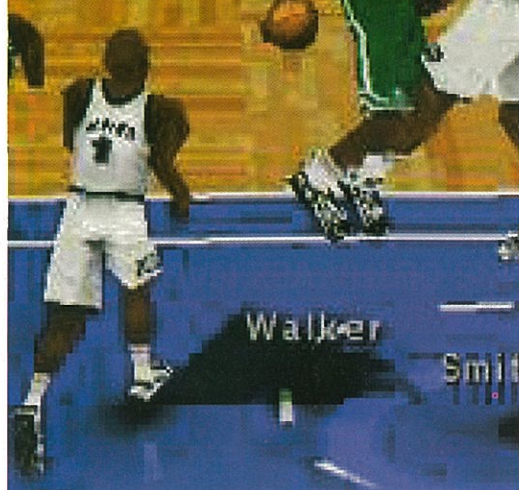
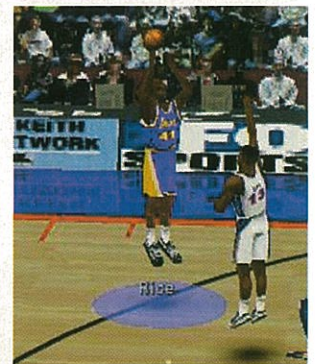
NBA Basketball 2000

MAIS UMA LICENÇA DA NBA CHEGA À PLAYSTATION. DESTA VEZ COM O APOIO EXTRA DA FOX SPORTS

Está prestes a chegar mais uma incursão pelo mundo de populares cestos e afundamentos. De facto, muitos questionam se sobre a necessidade de mais outro jogo de basquetebol. O que pode um novo jogo fazer que já não tenha sido feito por outros da SCEE, EA ou 989? E a Acclaim já não conseguiu levar vantagem com o espantoso NBA Jam?

"A Fox tem tentado recriar a sensação do basquetebol televisivo"

A Activision e a Fox Sports discordam. As duas empresas não só reuniram as condições necessárias para usar a licença da National Basketball Association, mas com a inclusão da Fox Sports (canal televisivo de desporto) no projecto, NBA Basketball 2000 ganhou introduções cinemáticas novas – e isto não é tudo...
O que a Fox tem tentado fazer com NBA Basketball 2000 é recriar a sensação do basquetebol televisivo até ao pormenor, incluindo os treinadores históricos. Foram recrutados comentadores profissionais e há variados primeiros planos e Replays em estilo televisivo. Foram incluídas todas as 33 equipas da NBA, juntamente com os 340 jogadores, muitos com as suas próprias características faciais. A captura de movimentos é sedosamente fluida, há inúmeras manobras (os afundamentos são impressionantes) e bastantes estatísticas. As equipas estão todas classificadas (algumas notoriamente melhores que outras), mas talvez a melhor característica de NBA 2000 seja o seu detalhe visual, particularmente a iluminação.
Mas depois de concluído, é muito provável que o jogador descubra que já possui um jogo de basquetebol que faz praticamente o mesmo. Na próxima edição podemos revelar que NBA Basketball 2000 joga basquetebol muito melhor do que todos os outros, mas isso é improvável. Decidiremos depois de assistir a um pouco mais de TV... ■

Cada equipa da NBA tem a sua própria arena de jogo com as cores da equipa na superfície do campo. Grande apresentação.

São aquelas cenas familiares de homens altos a colocar bolas em cestos – desta vez com o atractivo da TV.

POSITIVO

- Apresentação em estilo televisivo.
- Muita atenção ao detalhe.
- Todas as equipas, todos os jogadores.

NEGATIVO

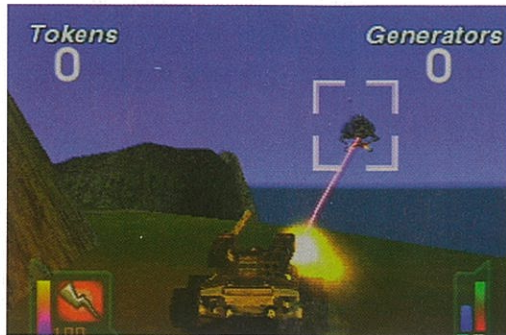
- É mais outro jogo de basquetebol.
- A habilidade das equipas varia muito.
- Acrescenta pouco ao género.

A SABER

- NBA Basketball 2000 tem uma apresentação ao estilo da TV, com primeiros planos soberbos e afundamentos espectaculares. Inclui todas as equipas e jogadores da NBA e joga um bom basquetebol. Mas todos os outros jogos com a etiqueta NBA também fazem tudo isto.

Grudge Warriors

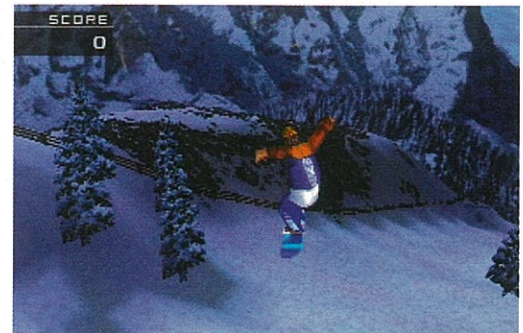
Editora: Take 2
Produção: Tempest
Data de saída: Novembro
Jogadores: Um ou dois

Grudge Warriors coloca o jogador na pele de um membro de um dos muitos gangs futurísticos que lutam contra um vasto conjunto de alvos rivais estáticos e móveis. No modo para um jogador, o utilizador recebe uma quota de inimigos para destruir usando o seu variado arsenal, que inclui lasers, relâmpagos e rockets. O número de veículos à disposição também é grande. A armas pesadas são essenciais, pois muito do tempo é passado sob ataque de todos os ângulos.

Matar ou ser morto. Os ataques podem aparecer de todos os lados – dispare para a nave e para os geradores para cortar a energia.

PSM OPINIÃO Grudge Warriors tem o potencial para ser um shoot 'em up acima da média mas, tendo em conta a versão para Preview, ainda há muito trabalho a fazer.

MTV Snowboarding

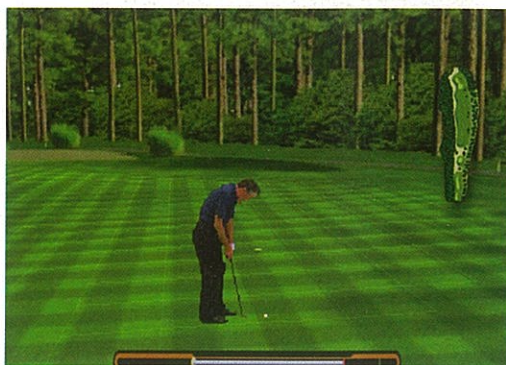
Editora: THQ
Produção: Radical Ent
Data de saída: Novembro
Jogadores: Um ou dois

A THQ equipa-se com o gorro de lã e as calças forradas para enfrentar o frio com o mais recente simulador de snowboard. Este Inverno prevê-se um influxo de jogos de snowboard e, num esforço para acrescentar um pouco mais ao frequentemente simplificado matraquear de botões para obter truques, as coisas estão um pouco mais difíceis. O cenário é, como seria de esperar, muito branco, mas possui um bom sentido de realismo e perspectiva, ao mesmo tempo que as personagens também são bem animadas.

Grandes rampas de lançamento atiram o jogador a dezenas de metros de altitude.

PSM OPINIÃO Ainda está na sua fase inicial, mas estamos interessados em assistir à progressão de MTV Snowboarding.

The Golf Pro

Editora: Empire
Produção: Empire
Data de saída: Dezembro
Jogadores: Um a quatro

Afirmando-se como "O mais realístico simulador de golfe na PlayStation The Golf Pro é pioneiro no "Realswing". Especialmente concebida para PlayStation, esta técnica torna a mais difícil das tacadas em algo muito fácil de executar. As dicas de golfe são dadas por Gary Player e o jogador pode pô-las em prática nos dois campos. Outras opções incluem jogos a dois assim como desafios em que pode defrontar os profissionais.

A grelha virtual no green deve ajudá-lo a evitar os bogeys e outros tais mostrando-lhe a inclinação.

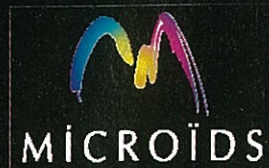
PSM OPINIÃO Seguindo o seu sucesso no PC, a Empire está a esforçar-se por fazer uma boa conversão.

Official F1 '99 Racing

Editora: Video Systems
Produção: Lankhor
Data de saída: Novembro
Jogadores: Um ou dois

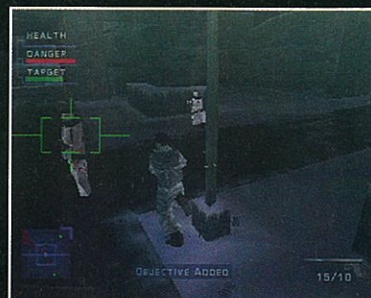
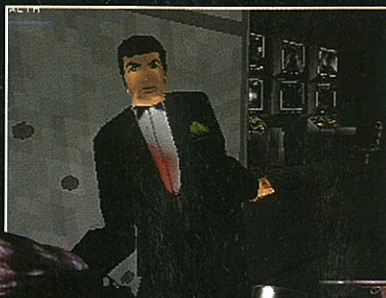
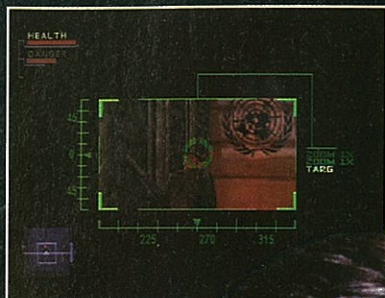
Neste Natal chegarão às lojas três fortes jogos de Fórmula 1. A Revista PlayStation está ansiosa por deitar a mão a este, que transporta o fardo da licença da FIA. Os produtores estão a concentrar os seus esforços para o tornar num simulador convincente. Graficamente, o jogo ainda requer muito polimento e, apesar de o manuseamento parecer realístico, pode ser um pouco mais pesado do que alguns fãs de F1 estão habituados.

Os carros alinham-se na grelha de partida para uma corrida rápida – mantenha as rotações elevadas para uma partida canhão.

PSM OPINIÃO A Lankhor está a concentrar-se na criação de um manuseamento realístico, mas Official F1 '99 está destinado a ser um simulador de F1 em vez de uma corrida.

JOGOS DE ESPIONAGEM

BATONS QUE SE TRANSFORMAM EM PISTOLAS, ÍMANS DISFARÇADOS DE RELÓGIOS, SABÃO NEGRO E O JOYPAD DA PLAYSTATION: ESTAS SÃO, CURIOSAMENTE, AS ARMAS DO ESPIÃO MODERNO.

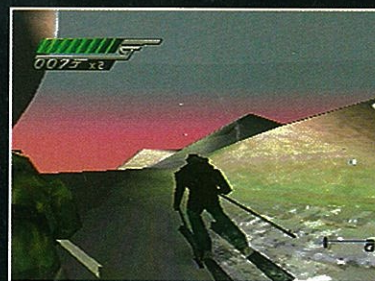
À medida que a tecnologia dos videojogos se tornou mais sofisticada, o mesmo se verificou com a jogabilidade. Enquanto em tempos o mercado de jogos era apenas constituído por beat 'em ups e plataformas, os utilizadores de hoje esperam formas mais subtis de entretenimento. Embora haja um certo encanto em lançar uma bola de fogo contra o rosto de alguém, ou em saltar para as costas de uma tartaruga até que esta saia da carapaça, poucos questionarão o interesse de esgueirar-se por detrás de um adversário e, em silêncio, lhe partir o pescoço. Antes de lhe lançar uma bola de fogo na cara. E saltar para cima da tartaruga dele.
De igual forma, a caracterização e a trama são agora mais importantes do que nunca. Para os jogadores de antigamente, bastava dizer: "Isto é uma bolinha amarela com uma boca, vive neste labirinto, come umas pastilhas e é perseguida por fantasmas. Fim." Hoje em dia, à medida que os gráficos continuam a melhorar, e o nível de sofisticação dos jogos se aproxima cada vez mais dos filmes feitos pelos realizadores de Hollywood, todos os elementos conspiram para cimentar um novo género: a simulação de espionagem. Tendo sofrido uma espécie de renascimento no cinema nos últimos anos, desde o espectacular A Verdade da Mentira de James Cameron e o ressurgir da série Bond, esta tendência está igualmente a atingir a nossa consola favorita.
Só este ano a PlayStation acolheu Metal Gear Solid e Syphon Filter, depois foi a adaptação de Mission: Impossible, e Tomorrow Never Dies está prestes a ser lançado. Mesmo Fighting Force 2, da Core, a sequela de um jogo que se caracterizava pela subtileza de atingir alguém na cabeça com uma serra eléctrica, foi redesenhado para incorporar elementos de intrusão furtiva. Com a potente PlayStation 2 no horizonte, é quase certo que Metal Gear Solid 2, da Konami, e The World Is Not Enough, da EA, levarão o género a novos níveis de trepidante suspense.
Mas qual a causa deste súbito interesse por jogos onde temos de nos esgueirar de um lado para o outro em smoking? Para além da actual fixação de Hollywood com a espionagem, esta tendência pode ser parcialmente atribuída a uma deslocação demográfica. Enquanto há uma década atrás a maior parte dos jogadores eram adolescentes, a PlayStation colocou a idade média dos utilizadores na casa dos 20. Os jogadores já não se contentam com personagens de filme animado e absurdos cenários de fantasia. É mais fácil, por exemplo, um jogador mais jovem colocar-se na pele de um ouriço ou de um canalizador com roupas estranhas, mas o jogador PlayStation mais maduro exige que as suas fantasias sejam mais verosímeis.

Equipamento de visão nocturna e uma espingarda, as pedras basilares de qualquer bom jogo de espionagem.

Não há melhor sensação do que aniquilar um alvo insuspeito sem ser detectado.

"Os espiões usam roupas caras, ficam sempre com a rapariga mais gira e fazem coisas que as pessoas comuns não têm licença para fazer."

O jogador moderno também não quer jogos de acção pura e simples; quer "manjares" mais inteligentes na sua ementa de jogos. Se assim não fosse, como se explicaria o "adulto" Resident Evil e seus vários clones? A espionagem pode ser um género diferente de "zombie 'em ups", mas não é menos sofisticado ou adulto.

Considerações à parte, o facto é que os espiões são simpáticos (bem, pelo menos os espiões de ficção são). Os espiões usam roupas caras, ficam sempre com a rapariga mais gira e fazem coisas que as pessoas comuns não têm licença para fazer. Além disso, os espiões têm acesso a engenhocas interessantes e o mercado de periféricos da PlayStation prova que os possuidores de consolas adoram as suas engenhocas.

Para além do mais, quem já não sonhou "voar" ao volante do seu carro do último andar de um parque de estacionamento para uma piscina no edifício ao lado (um feito tornado possível pelo pára-quedas embutido no automóvel), sair do carro, pedir um Dry Martini no bar à beira da piscina rodeado por esbeltas belezas em escassos biquinis, antes de disparar o seu Walther PPK com silenciador nas entranhas do maléfico Klaus Von Mort, que, por acaso, estava disfarçado de barman e se preparava para o matar com uma bomba escondida num misturador de cocktail? Está quase a chegar o dia em que os jogadores poderão viver estas fantasias graças à potência da PlayStation 2. Se pensava que Metal Gear Solid era o pináculo de jogabilidade complexa, ainda não viu nada. Com o Emotion Engine da PlayStation2

Ninguém o faz melhor... E nenhuma consola o faz melhor do que a PlayStation. Tomorrow Never Dies – brevemente.

SPY HARD

OS JOGOS DE ESPIONAGEM ATRAVÉS DOS TEMPOS.

1983

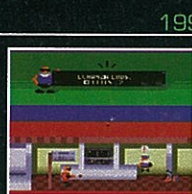
SPY HUNTER (ARCADE) – Totalmente remodelado, um drive 'em up clássico cheio de engenhocas prestes a chegar à PlayStation 2.

1984

SPY VS SPY (VÁRIOS) Aventura hilariante para múltiplos jogadores. Destrua o seu adversário com baldes de água.

1988

METAL GEAR (NES) A primeira aparição de um tal Solid Snake. Quem poderia adivinhar o que se seguiria?

1990

BONANZA BROS. (ARCADA) Jogo da Sega no qual dois ladrões têm de assaltar edifícios e evitar patrulhas de guardas.

1993

JAMES BOND: THE DUEL (MEGA DRIVE/VÁRIOS) Mistura horrível de temas Bond agrafados num jogo de plataformas desajeitado.

GOLDENEYE (NINTENDO) Reintroduziu James Bond e a intrusão furtiva no vocabulário dos jogos.

Jogos de Espionagem

PRESTA ATENÇÃO, 007!

GRANDES ENGENHOCAS DOS ÚLTIMOS TEMPOS...

Espécie de Luva com Laser
DE QUE JOGO? *Wild 9*
O QUE FAZ? Funciona como gancho, permitindo ao utilizador saltar sobre abismos, agarrar adversários, atirá-los ao chão repetidas vezes, ou lançá-los sobre trituradores de metal gigantes.
HIPÓTESES DE SE TORNAR REAL? 1%

Caixa de Cartão
DE QUE JOGO? *Metal Gear Solid*
O QUE FAZ? Disfarça os utilizadores. Como caixa.
HIPÓTESES DE SE TORNAR REAL? 100% (já existe)

Granada Chaff
DE QUE JOGO? *Metal Gear Solid*
O QUE FAZ? Destrói sistemas eléctricos e radares.
HIPÓTESES DE SE TORNAR REAL? 75%

Bomba Chamariz
DE QUE JOGO? *MDK*
O QUE FAZ? Insufla uma armadilha sob a forma de palhaço de maneira a desviar a atenção dos inimigos.
HIPÓTESES DE SE TORNAR REAL? 12%

Transformador de Rostos
DE QUE JOGO? *Mission: Impossible*
O QUE FAZ? Cria disfarces instantâneos.
HIPÓTESES DE SE TORNAR REAL? 51%

Radar Detector de Macacos
DE QUE JOGO? *Ape Escape*
O QUE FAZ? Detecta macacos.
HIPÓTESES DE SE TORNAR REAL? 80%

Espingarda/Visão Nocturna
DE QUE JOGO? *Syphon Filter*
O QUE FAZ? Permite matar pessoas de noite.
HIPÓTESES DE SE TORNAR REAL? 100% (já existe)

Pistola com Silenciador
DE QUE JOGO? *Syphon Filter*
O QUE FAZ? Permite matar pessoas pela calada.
HIPÓTESES DE SE TORNAR REAL? 100% (já existe)

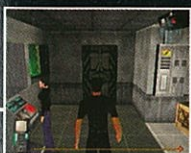
"Os jogadores poderão viver estas fantasias graças à potência da PlayStation 2."

Mission: Impossible, um dos mais recentes jogos de espionagem para PlayStation.

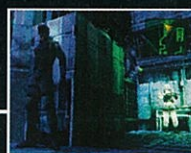
à sua disposição, os produtores de jogos serão capazes de criar filmes de espionagem verdadeiramente interactivos com visuais realistas, enredos não lineares e uma jogabilidade nunca vista. Por muito interessante que seja matar zombies, seria radicalmente desapropriado que Chris Redfield puxasse de uma máquina que modifica o rosto para se esconder de um lobo ou andasse por Racoon City num carro desportivo que dispara mísseis dos seus faróis. Só os jogos de espionagem oferecem este nível de diversidade e, à medida que a tecnologia se torna mais sofisticada, essa jogabilidade diversificar-se-á ainda mais.

Lembra-se do tanque em Metal Gear? Não seria espantoso se pudesse esganar o condutor e subir para dentro dele para dar uma voltinha? Pela primeira vez, múltiplos géneros de jogos serão combinados para criar a experiência de espionagem final. Acrescente uma pitada de Cool Boarders e terá uma sequência de snowboarding ao estilo de James Bond, com vilões empunhando metralhadoras a persegui-lo pela montanha abaixo. Se isto falhar, basta saltar para um jacto e fugir do inimigo pelo ar. Realmente, o mundo não é suficiente.
É claro que o Emotion Engine da PlayStation2 faz o que diz na caixa: "emociona". Ou, pelo

O subestimado Tenchu: intrusão furtiva no seu melhor – estilo Ninja.

1997

MISSION: IMPOSSIBLE (NINTENDO 64)
Mais fraco do que o filme. Cruise daria voltas no túmulo (se estivesse morto).

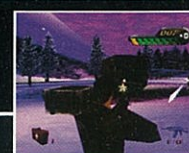
TENCHU (PLAYSTATION)
Intrusão e movimentos furtivos levados a extremos ridículos. Uma espécie de Metal Gear japonês e feudal.

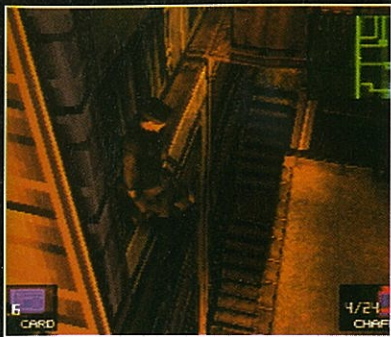
1998

METAL GEAR SOLID (PLAYSTATION)
O melhor. Reinventou o género de espionagem e marcou um novo limite para os videojogos.

MISSION: IMPOSSIBLE (PLAYSTATION) - Os gráficos são uma melhoria sobre a versão para N64, mas a jogabilidade continua fraca.

SILENT SCOPE (ARCADA)
Não é bem espionagem mas o objectivo é matar pessoas com uma espingarda furtiva.

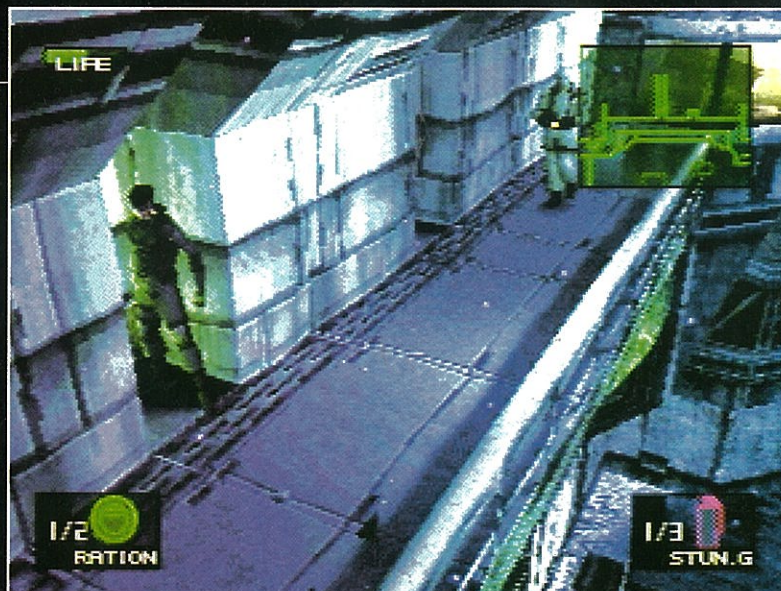
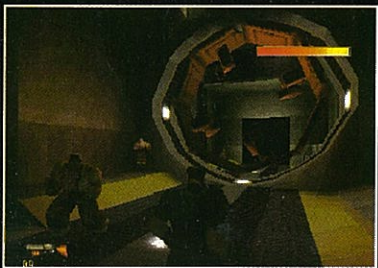
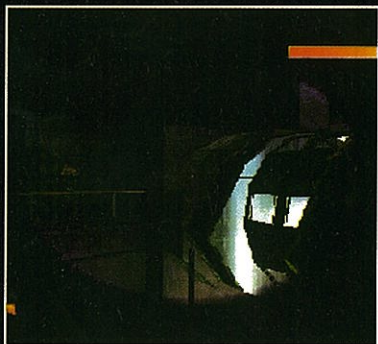
SYPHON FILTER (PLAYSTATION)
Uma espécie de Metal Gear Solid, só que não tão bom.

1999

TOMORROW NEVER DIES (PLAYSTATION)
Dois anos depois do filme, Bond faz uma aparição tardia, mas bem-vinda, na PlayStation.

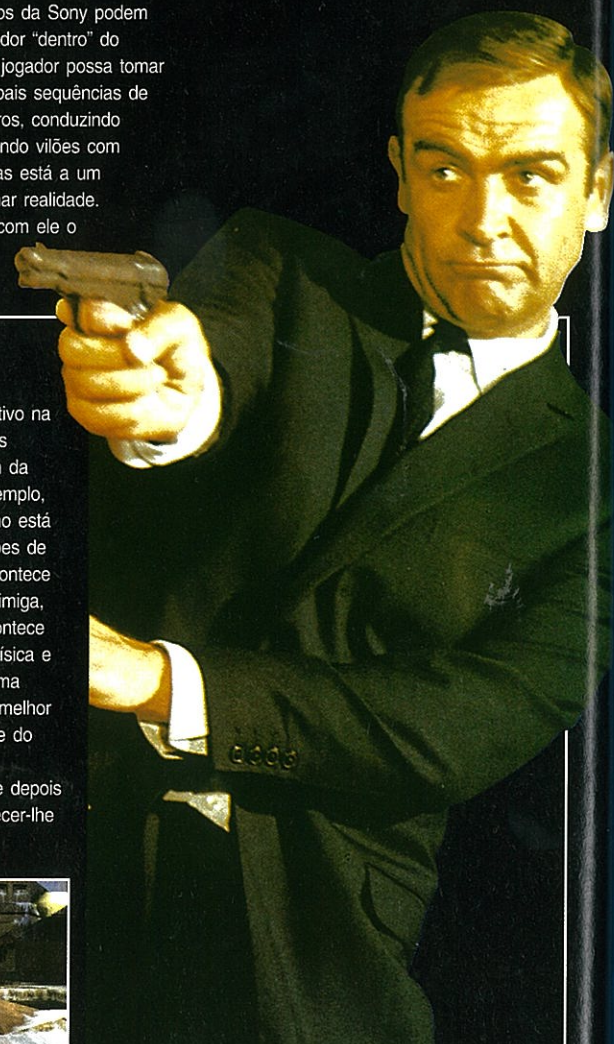
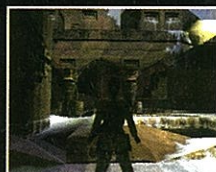
DOSSIER

O embrionário Metal Gear Solid – o jogo que colocou a intrusão furtiva no centro da acção e pôs o colete à prova de balas mais uma vez na moda.

menos, faz um belo trabalho em simular a emoção. Pondo de parte engenhocas e veículos, uma das tendências nos jogos de espionagens – evidenciada pela interacção das personagens em MGS e Syphon Filter – é a caracterização. Claramente, trata-se de uma faceta tão importante dos jogos de espionagem como os transformadores de rosto, ganchos electrónicos e miúdas. Apenas podemos especular como é que os nossos espiões interactivos se desenvolverão nos próximos anos. Quase apostamos que a Konami não se limitará a expandir o hábito de fumar de Solid Snake para englobar charutos e cachimbos, será a interacção das personagens que irá evoluir.

"Os géneros serão combinados para criar a experiência de espionagem final."

Além disso, e mais importante que tudo o resto, a Sony está a tentar mudar o aspecto do entretenimento. Com a capacidade da PlayStation 2 para descarregar filmes digitais, a Sony está a trabalhar em conjunto com a ImagineOn para desenvolver filmes verdadeiramente interactivos através de uma técnica denominada "n-branching". Basta dizer que, dado o gosto por histórias de espionagem demonstrado tanto por Hollywood como pela comunidade de desenvolvimento de jogos, quem garante que estas duas entidades não se juntarão para se certificarem que Bond 25: O Espião Que Acariciou o Meu Olho Dourado com Amor (como calculamos que se irá chamar) chega simultaneamente sob forma linear aos cinemas e em formato interactivo, não linear, à PlayStation 2? Melhor ainda, imagine ver o filme e assumir o controlo directo da acção em encruzilhadas específicas. Esqueça a natureza quase interactiva daqueles horríveis primeiros jogos em CD-ROM. Com a drive DVD da PlayStation 2, somada à sua imensa potência e ao disco rígido, os planos da Sony podem literalmente colocar o jogador "dentro" do filme. É concebível que o jogador possa tomar controlo directo das principais sequências de acção, pilotando helicópteros, conduzindo carros desportivos e atingindo vilões com cinzeiros. É ambicioso, mas está a um pequeno passo de se tornar realidade. O género espionagem, e com ele o mercado de jogos, está prestes a ser agitado.

Fighting Force 2 não tem quase nada em comum com o seu antecessor, aproximando-se mais de títulos como Metal Gear.

O JOGO DE ESPIONAGEM IDEAL

Os elementos já estão em posição para criar o jogo de espionagem definitivo na PlayStation. Infelizmente, encontram-se espalhados por uma série de títulos diferentes. As produtoras que a trabalham nos simuladores de espionagem da próxima geração deviam procurar inspiração nos títulos existentes. Por exemplo, nenhum espião que se preze deveria andar sem automóvel e Gran Turismo está cheio deles. Se acrescentarmos um par de Porsches às épicas perseguições de Driver teremos mais um elemento do jogo de espionagem ideal. O que acontece depois do espião despistar os perseguidores? Penetrar numa instalação inimiga, usando, por exemplo, as técnicas de intrusão furtiva de Tenchu. Como acontece com qualquer bom filme de espionagem, acabará por ter de usar a força física e isso leva-nos a Tekken 3. Passada a cena de socos, o herói encontrará uma mulher linda, inteligente – mas mortífera. Quem preenche estes requisitos melhor do que Lara Croft, de Tomb Raider? Juntos, o cérebro de Lara e o charme do nosso espião, resolverão o mistério de quem roubou as ogivas nucleares (provavelmente, a organização Umbrella de Resident Evil, Final Fantasy), e depois ele cortejá-la-á usando o encanto sofisticado de Gex. Poderá mesmo oferecer-lhe um pedaço de manga, à maneira de Crash. E daí talvez não.

10 A Revista PlayStation dá esta nota a jogos perfeitos.

9 Um jogo esplêndido – recomendado sem hesitações

8 Muito, muito bom. Junte-o à sua colecção, de preferência o mais cedo possível.

7 Um título com defeitos menores, uma boa compra.

6 Um caso para perguntar: "porque é que fizeram isto?". Jogável mas com defeitos.

5 Médio. Sem originalidade ou copiado, vale a pena comprar.

4 Inferior à média. Provavelmente tem sérios problemas de jogabilidade.

3 Bastante mau. Talvez valha a pena pedi-lo emprestado.

2 Autêntica nulidade. Inapto pobremente estruturado e com uma vida curta.

1 Sem mérito algum para captar a atenção do jogador.

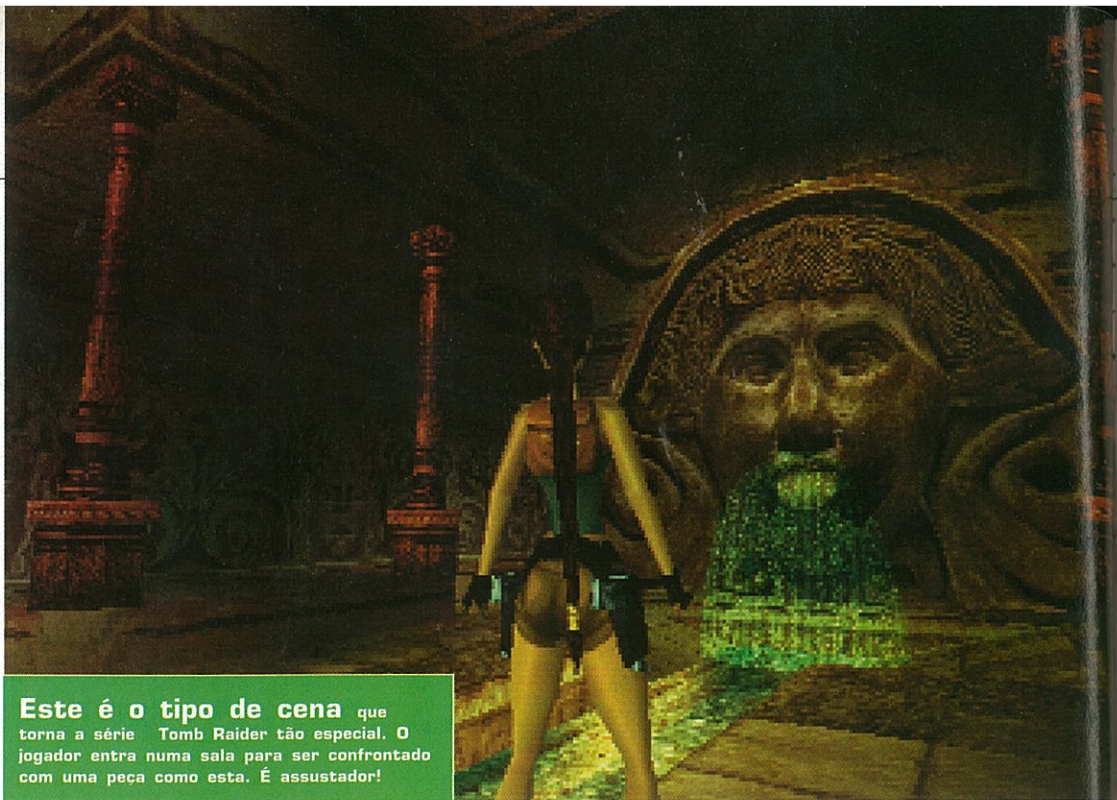
TESTES

Grand Theft Auto 2

Spyro 2

JOGO DO MÊS

"Em resumo, a Inteligência Artificial de TLR não age apenas – reage"

Os vários efeitos de ambiente de The Last Revelation são assombrosos. E quando os vemos a mexer... Exuberante não é a palavra adequada.

Este é o tipo de cena que torna a série Tomb Raider tão especial. O jogador entra numa sala para ser confrontado com uma peça como esta. É assustador!

LARA ESTÁ DE VOLTA PARA A SUA MELHOR AVENTURA DE SEMPRE.

Tomb Raider: The Last Revelation

" Em resumo, a Inteligência Artificial de TLR não age

EDITORA:	Eidos Interactive
PRODUÇÃO:	Core Design
DATA DE SAÍDA:	Novembro
JOGADORES:	Um

Nada mudou e no entanto tudo mudou. The Last Revelation continua a ser uma aventura em plataformas, fiel ao padrão estabelecido pelos títulos antecessores. Como sequela, constitui um passo evolutivo, mais do que um salto revolucionário – mas que passo!

À primeira vista, é compreensível pensar que Tomb Raider: TLR é uma reiteração dos seus antepassados mais refinada visualmente. De uma forma superficial, é precisamente do que se trata. Lara continua a realizar os seus tradicionais feitos atléticos numa perspectiva de terceira pessoa, evitando armadilhas e ultrapassando abismos. Continua a mergulhar com uma postura arrebatadora, a correr com fúria e a voltar-se como uma tartaruga. Trinta segundos mais tarde estará a escalar alturas que assombrarão até os fãs mais devotos.

Os dois níveis iniciais são baseados nas "aulas de formação" de Lara com o distinto explorador austríaco Werner Von Croy. Muito antes do seu imbróglio com Natla (a sua maléfica adversária de Atlantis no primeiro TR), aos 16 anos Lara participou numa expedição ao Cambodja como assistente. Nessa altura, em troca de uma boa quantia de dólares, o austríaco ensina a Lara a melhor forma de explorar ruínas em paragens longínquas. Estes primeiros níveis também se revelam educacionais para o jogador. Em vez de remeter para uns parágrafos no manual de instruções ou para uma sequência FMV, estes níveis são preciosos como recapitulação para os fãs e como introdução cuidadosamente pensada para os recém-chegados à série.

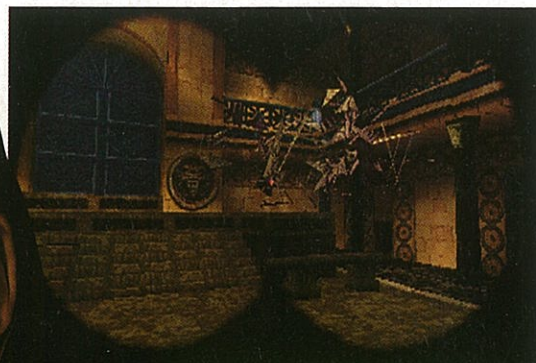
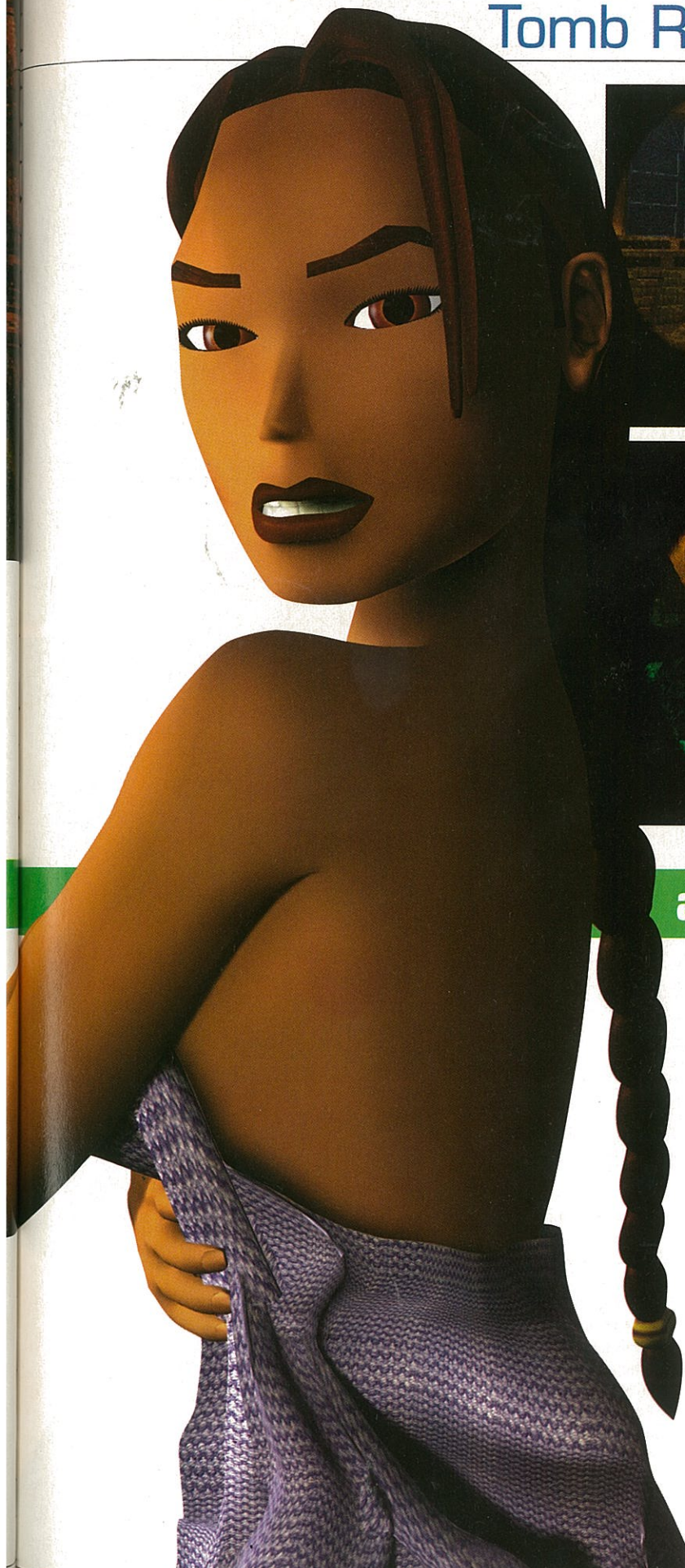
Alguns troçarão de uma introdução com Lara adolescente, mas os fãs devotos de Croft adorarão. Mas não se concentre apenas nas novas curvas de Lara, em alta resolução e textura suave. Dê uma olhadela às imagens de Von Croy – o sujeito de fato branco e chapéu. Von Croy não é apenas uma parte instrumental da trama de The Last Revelation. Ele é uma das razões porque este é um jogo muito melhor do que TR2 ou TR3. À medida que ensina a Lara as perícias que lhe servirão de muito nas aventuras posteriores, realiza-as ele mesmo. Salta. Corre. Se Lara se atrasa, incita-a a continuar para lhe dar mais instruções.

Muito diferente das opacas personagens não jogáveis dos títulos anteriores, Von Croy apresenta um novo fenómeno de TR – parceiros inteligentes, por muito insignificante que seja o papel que desempenham.

Desde o escorpião mais pequeno até ao maior dos monstros, a Core reescreveu totalmente o seu programa de Inteligência Artificial para este quarto episódio. Já não é possível disparar de uma distância segura. Se Lara saltar para uma plataforma elevada e sacar as pistolas, o seu adversário tanto poderá saltar para a apanhar, como se esconder atrás de um elemento do cenário. Em resumo, a Inteligência Artificial de TLR não age apenas – reage.

Este avanço considerável permitiu um aumento de pormenores incidentais.

A viagem ao Cambodja de Lara termina em tragédia quando Von Croy acciona acidentalmente uma armadilha. Lara é obrigada a fugir, sem qualquer esperança de salvar o seu mestre. O terceiro nível decorre no Egipto dos nossos dias, com a menina Croft, acompanhada por um guia, tentando

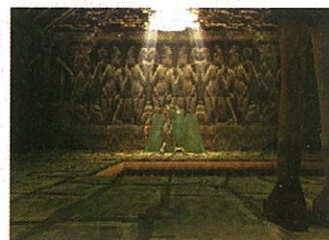
Tomb Raider: The Last Revelation

A capacidade de Lara olhar em volta é melhorada quando ela adquire os binóculos. Agora é possível detectar pistas em paredes impossíveis de alcançar. A mira de laser também é muito útil (em baixo).

apenas – reage"

comprar um artefacto local a um benfeitor desconhecido. Uma sequência FMV marca a sua chegada mas, o que é importante, o nível não começa simplesmente com Lara sozinha a percorrer os habituais corredores e cavernas. Em vez disso, primeiro, o jogador é acompanhado pelo assistente apresentado pelo filme. À medida que Lara avança cuidadosamente pela escuridão densa e ameaçadora das áreas subterrâneas, o seu guia vai acendendo tochas há muito esquecidas.

The Last Revelation está recheado deste tipo de detalhes. Se já jogou a demo do CD deste mês, já conhece os fantasmagóricos guerreiros esqueléticos. Estes inimigos mortos-vivos não podem, aparentemente, ser mortos apenas com disparos. Se já experimentou, decerto reparou que um disparo os atira para trás. Tendo em conta um poço profundo nas proximidades, o jogador pode posicionar-se de forma a que o esqueleto tenha de saltar sobre aquele para chegar a Lara. Mesmo antes de ele chegar ao chão, atire-lhe com um disparo de caçadeira e ele irá para as profundezas do poço. Excelente! ▶

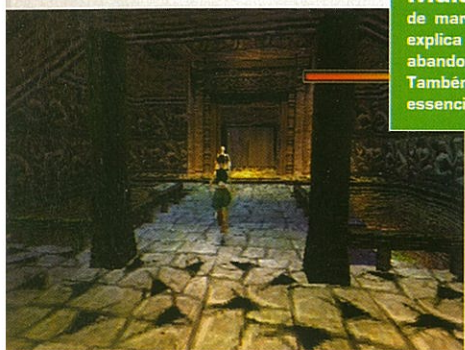
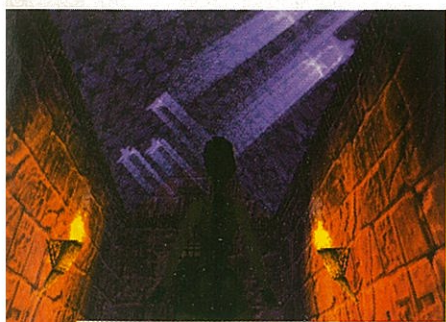
COMO...

OBTER EQUIPAMENTO

Durante a primeira aventura com o Sr. Von Croy, Lara depara-se com esta câmara sombria contendo os ossos de um visitante anterior.

Sem se perturbar, a jovem aproxima-se para ver melhor. Depressa repara que os ossos do explorador morto escondem uma mochila muito interessante.

Dando mostras de um refinado instinto de oportunidade, a jovem Lara apanha a mochila e revista o seu conteúdo. Pode ser útil.

E pensava o leitor que ela o tinha apanhado a algum incauto. Agora já sabe. É claro que podíamos dizer "Parece aquele momento em..." Mas não diremos.

Mais do que uma mera manobra de marketing, esta primeira expedição de Lara explica a sua predilecção por cidades abandonadas, túmulos esquecidos e afins. Também apresenta Von Croy – uma parte essencial do enredo. E também ensina o jogador.

"Os novos movimentos incluem

Lindo, não é? The Last Revelation tem muito mais do que imagens bonitas. Mas cenas como estas "transpiram" atmosfera.

O combate foi sempre o aspecto mais fraco dos jogos Tomb Raider. The Last Revelation, por sua vez, exige que o jogador aprenda como combater cada um dos inimigos. Um bom exemplo disto é a forma como o utilizador lida com as criaturas etéreas que voam pelas paredes e pelo chão. Deixando um rasto de chamas, esvoaçam em torno de Lara, roubando energia a cada toque. Um contacto prolongado chega mesmo a incendiar a heroína. Como pode ela derrotá-las? Com alguma inteligência e um rápido mergulho num lago próximo. Embora sejam perigosos, estes seres não são lá muito inteligentes e extinguem-se alegremente quando vão atrás da pequena. Os adversários de Lara foram promovidos do seu estatuto habitual de carne para canhão e isso faz realmente uma grande diferença. Lembra-se quando o enorme T-Rex surge no nível Lost Valley do primeiro Tomb Raider? The Last Revelation tem momentos dramáticos semelhantes, que introduzem a excitação e o ímpeto de uma sequência de vídeo, mas o utilizador pode efectivamente planear a fuga ou vitória de Lara por si mesmo. Poderá estar a caminhar por um corredor quando, de súbito, centenas de pequenos escaravelhos se dirigem para Lara. Há um momento de pânico genuíno e a primeira reacção é fugir até que compreende que está encurralado. Quando a horda se aproxima para tragar a pequena Croft, apercebe-se que há fendas no tecto e salta para local seguro. São momentos como este que introduzem uma nova intensidade cinematográfica que, por

Há dois veículos para Lara usar em TLR. O primeiro é um jipe, que Lara conduz numa perseguição desesperada a uns sujeitos nada recomendáveis. O segundo é uma moto com um sidecar. Esta é interessante de conduzir.

Lembra-se daquelas inscrições tão convincentes que decoravam as paredes dos níveis egípcios do primeiro TR? Bem, parece que foram totalmente refeitas. Mas em TLR são todas genuínas, reais e investigadas. Excelente!

balançar de cordas e de postes "

comparação, faltava aos Tomb Raider 2 e 3. Nos anteriores jogos da série, as sequências de vídeo dentro do jogo e as sequências FMV pré ou pós-nível sacrificavam muitas vezes desenvolvimentos de enredo genuínos para explicar como Lara viajava de um canto da Terra para outro.

Os generosos 40 minutos de filme de The Last Revelation contêm o luxo de uma trama baseada totalmente no Egipto, à excepção de dois níveis passados no Cambodja. Relatam feitos de aventura, em vez de contarem como Lara lá chegou e, o que é melhor ainda, estas histórias fundem-se suavemente com a acção de jogo.

Os ecrãs de loading são agora algo do passado. Quando o jogador termina um nível ou chega a um determinado ponto narrativo, começa imediatamente um filme. E isto faz maravilhas pela continuidade da acção.

E há mais. Até os fanáticos de Tomb Raider se começaram a cansar de intermináveis puzzles com interruptores, chaves ou deslocação de blocos. Estes podem ser elementos constitutivos do jogo de plataformas mas a série TR só tem a beneficiar com enigmas mais envolventes, mais intrigantes. The Last Revelation introduz estes últimos e torna os primeiros mais sofisticados. Os puzzles variam entre ter de jogar 20 Quadrados – um jogo antigo, semelhante a damas – contra a estátua de um deus, até criar um caminho seguro com água benta e mesmo compreender as diferenças entre as cosmologias grega antiga e contemporânea. Para ajudar o jogador a orientar-se no meio destes enigmas, Lara traz consigo um diário, onde regista tudo o que encontra. Agora é possível combinar objectos para produzir coisas novas. Se uma inscrição muito importante se encontra num muro aparentemente inatingível, não se esforce. Os binóculos de Lara invalidam a necessidade de tentativas suicidas para a alcançar – basta utilizá-los e ler a inscrição de longe. Não se preocupe, não iremos estragar todas as surpresas de The Last Revelation. Mesmo que o quiséssemos fazer, não teríamos capacidade de as incluir aqui todas.

Mas não conseguimos deixar de referir os Cavaleiros Templários que, enquanto a paisagem é visível através dos seus corpos devastados, arrastam as espadas num rasto de faíscas. Ou a perseguição a alta velocidade num jipe. Ou os novos movimentos de Lara, como escalar em esquinas, balançar-se de cordas e de postes. Nem poderíamos deixar de referir a perfeição com que a câmara se desloca, em grandes planos e planos gerais, pelo terreno.

Ou a música espantosa. A Core contratou alguém muito talentoso este ano para se encarregar da música – pelo menos, isto é o que os nossos ouvidos encantados nos dizem. Os visuais são igualmente fantásticos. Já falámos daquela parte em que há estátuas douradas de um homem, um cavalo e... Bem, vamos deixá-lo descobrir isso por si mesmo. É o tipo de momento que não precisa de atmosfera adicional.

Por tudo isto, a nossa pontuação é dez em ▶

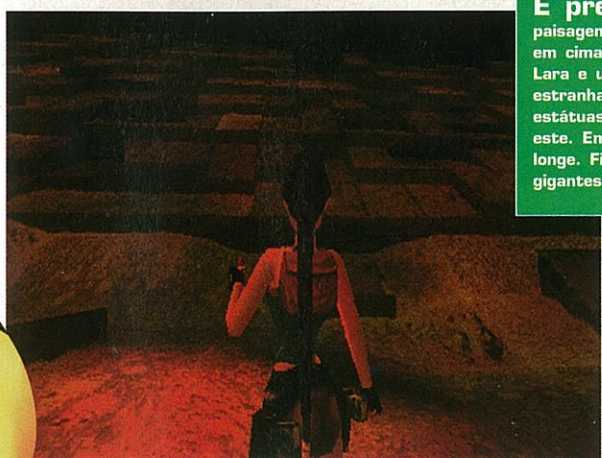
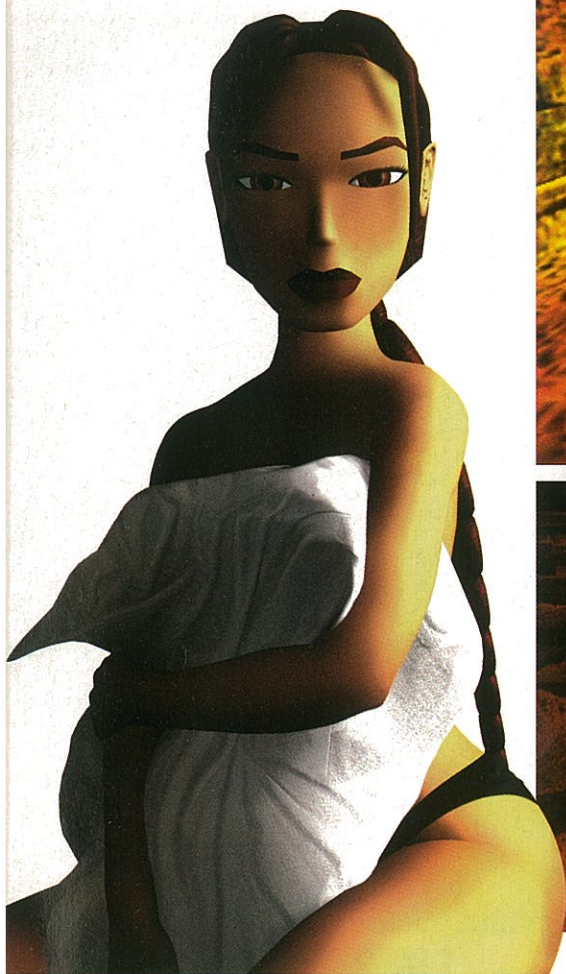
COMO...

ANDAR PELO COMBOIO

Apanhe boleia na parte superior do comboio à maneira de James Bond! A nova capacidade de Lara de subir e descer por esquinas ajuda a percorrer as carruagens.

Opps! Lá vem sarilho, sob a forma de um vilão vestido de negro. Não se preocupe, com alguma perícia e determinação, Lara trata-lhe da saúde.

É aqui que a maravilhosa física de vida real é uma delícia para os olhos. Atire de forma a abrir um buraco no vilão e ele CAI MESMO! Espantoso!

Agora é a vez de Lara andar no comboio da forma mais convencional. Toca a entrar. Portas fechadas não são problema – Lara consegue forçá-las.

É preciso gostar da paisagem. A partir da esquerda, em cima, as imagens mostram: Lara e um guia, Lara numa estranha câmara cheia de estátuas ardentes. Grande puzzle, este. Em baixo, vemos Lara de longe. Finalmente, uma pirâmide gigantesca. Tempo de escalar...

"Os ecrãs de loading são agora algo do passado"

dez. The Last Revelation é, de certa forma, a verdadeira sequela do Tomb Raider original. Não nos interpretem mal – adorámos o dois e o três, mas este captura de alguma maneira a atmosfera do primeiro jogo de um modo que os outros dois atingiram apenas fugazmente. Trata-se mais de uma evolução do que uma "revolução" genuína, reprogramada desde a base. Mas, como qualquer texto de inspiração darwiniana revelará, as evoluções podem ser muito progressivas.

E há mais... Quando apanhar o revólver, pode combiná-lo com uma mira de laser. Isto proporciona-lhe um modo de disparo com zoom que pode utilizar, por exemplo, para dar um tiro de extrema precisão no crânio de um esqueleto. Este estilhaça-se e o resto do corpo vagueia cegamente, em regra para um poço ou armadilha por perto. The Last Revelation é simplesmente fenomenal...

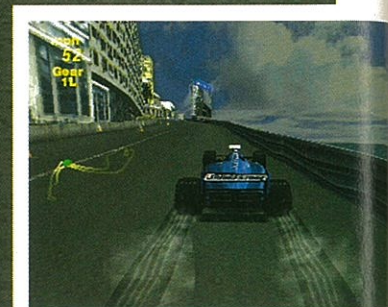
SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

SILENT HILL
Uma excelente aventura de terror, com bastantes puzzles. Um clássico de terror.

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa VEREDICTO

GRÁFICOS:	Os efeitos! A imaginação! O design!	10
JOGABILIDADE:	Muitos puzzles e novos movimentos	10
DURAÇÃO:	Níveis desafiantes, puzzles, segredos... Adeus, tempo livre	10

Um jogo belo, atmosférico, maravilhosamente concebido e, sem dúvida, o nosso favorito da série Tomb Raider. E, graças a uma curva de aprendizagem bem formada, os jogadores novatos vão adorá-lo também.

10 EM 10

Depois do deslize de F1 '98, esta recente encarnação marca um bemvindo retorno à boa forma. Os visuais de alta resolução são excepcionalmente detalhados e há poucos ressaltos do cenário.

CONSEGUIRÁ A MAIS RECENTE SEQUELA F1 APAGAR A PÉSSIMA IMAGEM DA ÚLTIMA?

Formula One '99

Pode optar por uma corrida rápida ou participar em toda a

EDITORA:	**SCEE**
PRODUÇÃO:	**Studio 33**
DATA DE SAÍDA:	**Novembro**
JOGADORES:	**Um ou dois**

A estreia da PlayStation no mundo de Formula One foi um deleite. F1 '96 foi seguido pelo impressionante F1 '97. Combinando o imediatismo de uma corrida arcada com simulação detalhada, a Bizarre conseguiu atingir o equilíbrio certo entre realismo e jogabilidade. Depois a licença começou a degenerar. A Psygnosis concedeu F1 '98 a outra produtora e o resultado foi um dos piores jogos de corridas de sempre. Onde F1 '97 era formoso e ligeiro, F1 '98 foi desajeitado e mediocremente concebido.

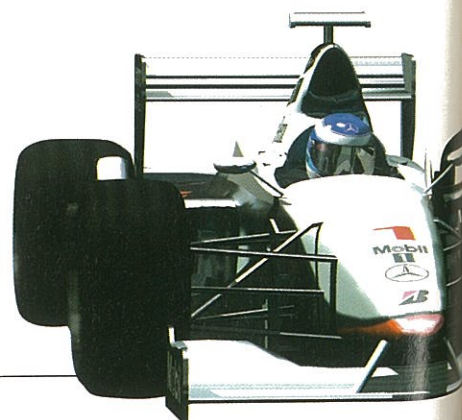
A boa notícia é que F1 '99 é um grande melhoramento em relação ao modelo do ano passado. A Psygnosis entregou o projecto a uma equipa que conhecia e em quem confiava, a Studio 33. Este não foi somente levado para a garagem para ser afinado, mas sofreu uma remodelação completa. O princípio ainda é o mesmo – todos os circuitos da temporada de 1999 foram pormenorizadamente recriados (até o novo circuito de Sepang na Malásia está incluído), e estão presentes todas as equipas e condutores. Pode optar por uma corrida rápida ou participar em toda a temporada GP, correndo como Johnny Herbert ou Michael Schumacher.

Desta vez, contudo, no modo Quick Race, o jogador não pode correr em todos os circuitos. Estão disponíveis apenas oito. Mas, ao contrário das anteriores versões do jogo, não parece haver grande diferença no comportamento do carro nas duas opções de corrida (apesar de no modo Grand Prix o jogador poder alterar os pneus, rácios de transmissão e suspensão, assim como um conjunto de outras coisas). Em Quick Race basta pôr o acelerador a fundo e correr, enquanto que o modo Grand Prix requer uma aproximação mais sóbria, mas o jogador não sente que está a jogar dois jogos completamente diferentes.

O manuseamento é firme e sensível e, ainda que esteja a pilotar para uma das equipas menores, o jogador não sente que está a competir num Mini. No modo Grand Prix pode optar por ser assistido tanto na direcção como na travagem, e certamente precisará de adoptar uma abordagem mais prudente na aplicação dos travões. O manuseamento do carro é o ingrediente mais importante de qualquer jogo de corridas e a Studio 33 conseguiu-o recriá-lo perfeitamente.

A Inteligência Artificial é bastante aguçada, especialmente se estiver a correr a temporada completa de Grand Prix. Os produtores conseguiram realmente incorporar as características de alguns pilotos – Michael Schumacher é muito agressivo enquanto que outros pilotos são excepcionalmente difíceis de ultrapassar.

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

F1 '97
O marco pelo qual todos os jogos Formula One são avaliados, agora em Platinum.

Os dois principais modos de jogo são Quick Race e Grand Prix. O primeiro permite aceder a um de oito circuitos (de entre 16) e correr com qualquer piloto, enquanto que o segundo exige que faça uma temporada completa. Pode até optar por correr 60 voltas se tiver paciência para tal. Ou uma tendência particularmente masoquista.

Há quatro perspectivas do carro – a perspectiva do nariz (acima) é a forma perfeita para experimentar a excepcional velocidade de F1 '99. Contudo, é necessária uma utilização prudente dos travões.

temporada GP como Johnny Herbert ou Michael

A opção de dois jogadores em ecrã dividido abranda a acção, mas mantém-se uma parte essencial da experiência de F1 e é suficientemente agradável. F1 também tem um aspecto esplêndido. Os produtores voltaram aos estiradores.

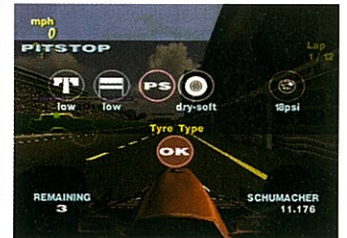
Os novos visuais de alta resolução evidenciam a óbvia atenção ao detalhe que foi dedicada aos carros, circuitos e cenários – agora as árvores já não surgem repentinamente à frente do jogador.

Os efeitos de iluminação também foram bastante melhorados. Agora podem-se ver os escapes a expelirem chamas e alguns óptimos efeitos de fumo quando um motor se ressente do esforço.

Esta versão mais recente é uma melhoria a todos os níveis em relação a F1 '98. Se o leitor gosta ou não de jogos de Fórmula 1 é consigo, mas F1 '99 estabelece um novo recorde. ■

Durante a temporada as condições atmosféricas mudam consoante a temporada e o país em que se encontra.

COMO... FAZER AS PARAGENS NA BOX

Não se esqueça. Ao correr uma temporada completa em Grand Prix tem de visitar as boxes. Pode ser aborrecido, mas todos têm de reabastecer.

Ao entrar para a box, o mais importante é estar atento ao relógio. Pode não ter tempo para mudar de pneus.

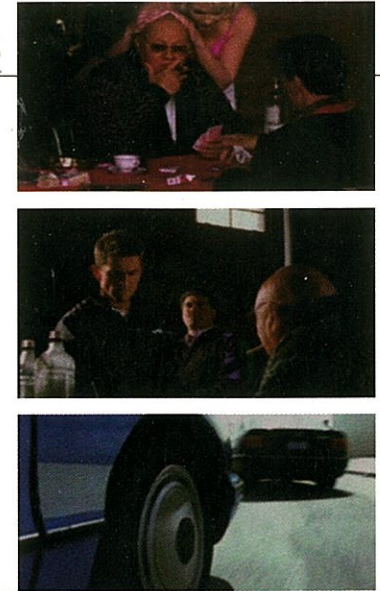
Ao deixar a box esteja atento à velocidade. Se ultrapassar o limite de velocidade, serão acrescentados segundos de penalização ao seu tempo final.

VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Tem excelente aspecto	8
■ JOGABILIDADE:	Comportamento soberbo	8
■ DURAÇÃO:	Jogue a temporada completa	7

F1 '99 põe a série de volta no rumo certo: inegável longevidade, jogabilidade superior, visuais soberbos, efeitos especiais impecáveis e uma verdadeira sensação de velocidade; eis o jogo para o Eddie Irvine que há em si.

8 EM **10**

Uma excelente característica nova de GTA2 é a capacidade de equipar com armas o veículo seleccionado.

A introdução soberba incorpora muitas das ideias no jogo e pode ter saído directamente de Hollywood. Bem, talvez.

DIVERSÃO, TRÁFICO DE DROGA, CONDUÇÃO EM FUGA...

Grand Theft Auto 2

O seu objectivo é ganhar uma quantia obscena de dinheiro...

EDITORA:	Rockstar Games
PRODUÇÃO:	DMA Design
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um

Quando Grand Theft Auto foi lançado para PlayStation em 1998 conseguiu todo o tipo de má publicidade graças aos vários artigos publicados em jornais que, por acaso, não tinham quaisquer conhecimentos de videojogos. Agora, para os que são capazes de apreciar tais coisas (e com idade igual ou superior a 18 anos) há uma sequela. GTA2 está maior, mais vil e melhor do que nunca.

Decorrendo numa metrópole fervilhante algures no futuro próximo, GTA2 dá ao jogador completa liberdade para fazer tudo o que desejar. O seu único objectivo é ganhar uma quantia obscena de dinheiro em três áreas de jogo (Downtown, Residential e Industrial) e cada uma delas é habitada por vários gangs rivais. Faça algo para ganhar os favores de um deles e eles podem oferecer-lhe trabalho. Arrelie-os e pode esperar ser usado para tiro ao alvo na próxima vez que estiver no território deles. Tudo o que o jogador faz na cidade afecta a sua condição tanto perante os gangs como perante a omnipresente força policial.

As missões do jogo incluem quase todas as más acções de que se possa lembrar. Quanto mais arriscado for o trabalho, mais dinheiro e respeito lhe é proporcionado. Condutor em fuga, passador de droga, assassino... A lista é interminável. É de facto possível completar o jogo sem terminar uma única missão, apesar de assim demorar mais tempo. Pode ganhar dinheiro como ladrão de automóveis, como assaltante ou até como motorista de táxi. GTA2 é verdadeiramente um jogo que dois jogadores nunca experimentarão exactamente do mesmo modo.

O simples número de veículos, armas e localizações permitem que o jogador encontre a sua própria forma de jogar. As faixas sonoras da estação de rádio funcionam brilhantemente e o jogador encontrar-se-á frequentemente a passear com o volume no máximo. Graficamente não é tão bonito quanto Driver, mas a perspectiva cima-baixo permite-lhe estar atento a tudo sem prejudicar a jogabilidade.

GTA2 é uma obra de arte, criada por uma equipa para quem este era claramente um trabalho de amor. O respeito é merecido. ■

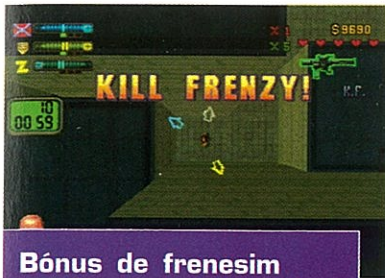
SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

DRIVER
Adorável de apreciar e agradável de jogar, Driver está próximo da perfeição.

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa VEREDICTO

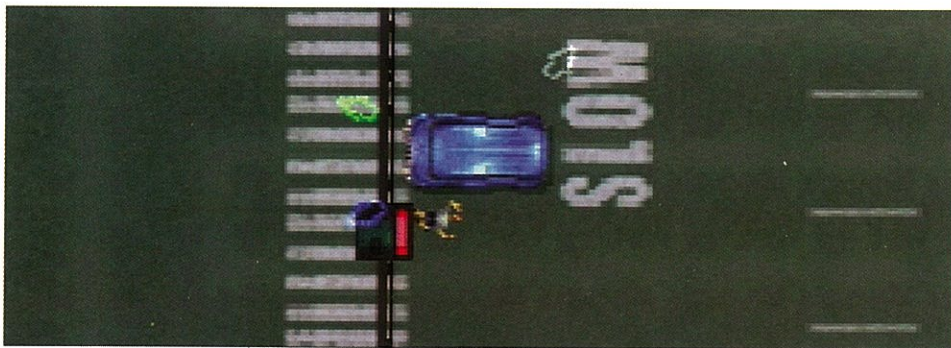
GRÁFICOS:	Soberbamente apresentado, muito rápido e suave	8
JOGABILIDADE:	Faça o que quiser e goze as consequências	10
DURAÇÃO:	Cada vez que o jogar é diferente	9

Tão bom que devia ser ilegal. Se tiver idade suficiente para o comprar, então tem idade suficiente para o disfrutar. A Revista PlayStation sugere que o faça rapidamente.

EM 10

Bónus de frenesim
assassino encontram-se espalhados pela cidade. Abata um determinado número de pessoas ou veículos dentro de um tempo limite para aumentar radicalmente tanto a sua pontuação como a sua notoriedade.

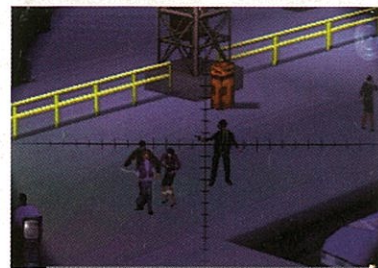
Provocar um engarrafamento
no trânsito é uma boa forma de abrandar quaisquer veículos que queira assaltar.

COMO...

FAZER AMIGOS NA GRANDE CIDADE

A primeira coisa que precisa é um meio de transporte. De preferência algo que não se desmantele só porque passou sobre umas quantas pessoas – uma bela carrinha azul, por exemplo.

Dirija-se para o território de um gang e elimine o maior número de elementos possível. Atropele-os, abata-os – faça o que for preciso. Hostilizar um gang dá-lhe favores perante outro.

Baseado no filme com o mesmo nome, Mission: Impossible dá ao jogador o papel de Tom Cruise e recria algumas das cenas do filme.

O jogo é visualizado a partir de uma combinação de perspectivas na primeira e terceira pessoa, dependendo da natureza da missão em que está envolvido.

DESCUBRA COMO É A VIDA DE UM ESPIÃO. COM ARTRITE.

Mission: Impossible

"Apesar de todas as suas boas intenções, é um jogo desastrado"

EDITORA:	**Infogrames**
PRODUÇÃO:	**X-Ample**
DATA DE SAÍDA:	**Novembro**
JOGADORES:	**Um**

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

METAL GEAR SOLID
O melhor jogo de sempre? Absorvente enquanto dura e inesquecível depois de terminado.

Ser espião pode parecer tentador, mas a realidade é um pouco diferente. É bastante improvável que a velha senhora inglesa, recentemente desmascarada como sendo espia durante cerca de 40 anos para a União Soviética, alguma vez tenha usado um engenho que mude o rosto ou que tenha sido treinada para utilizar um maçarico. No entanto, tal equipamento – e mais algum – está à sua disposição no jogo da Infogrames, Mission: Impossible. Frouxamente baseado no filme de há dois anos atrás (e em menor escala na série televisiva com o mesmo nome), é uma vertiginosa mistura onde o jogador rasteja e procura coisas.

Descrito como espionagem de fantasia, Mission: Impossible coloca o jogador a esgueirar-se para dentro de várias instalações inimigas, drogando e personificando importantes dignitários estrangeiros, apanhando bandidos com uma pressão de ar, percorrendo uma cave cheia de gás e mandando pelos ares sete gradeamentos de uma base maciça utilizando um canhão enorme. Como complemento, o espião pode usar o já mencionado transformador de rosto, veneno, atordoadores eléctricos, explosivos e cortadores de metal. Jogado tanto na perspectiva da primeira como da terceira pessoa, Mission: Impossible não é mais do que pura ambição.

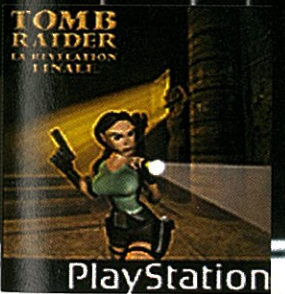
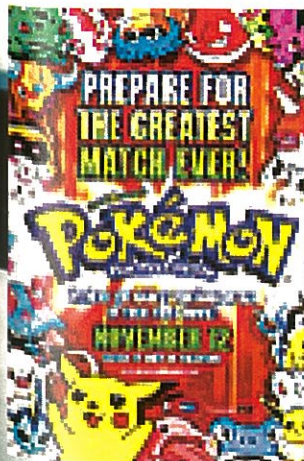
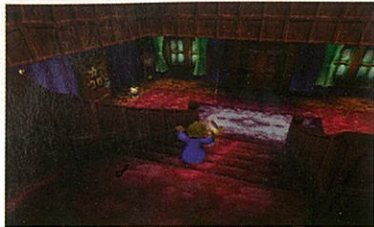
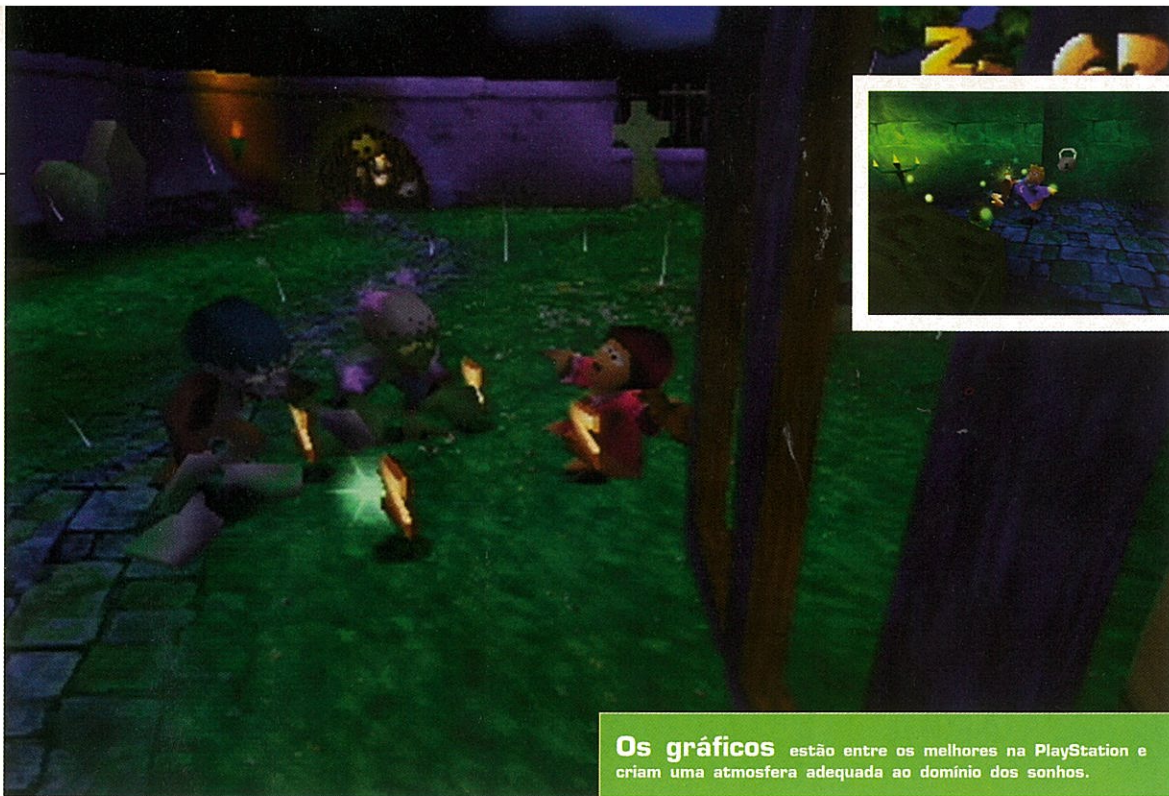
Infelizmente, apesar de todas as suas boas intenções, é um jogo notavelmente desastrado. Todos os aspectos – desde os gráficos insípidos, ao confuso sistema de menu e controlo impreciso da sua personagem (uma cópia de plástico de Tom Cruise) – poderiam ter sido melhorados. Por exemplo, num dos primeiros níveis, numa missão oficial, o jogador tem de encontrar uma partitura, que pode em seguida ser entregue a um pianista, que tocará a melodia de forma a atrair um assistente do embaixador para fora do esconderijo. Depois de interrogar todas as pessoas na festa, esmurrar quem quer que encontre e de vaguear à volta do edifício cerca de meia hora, o seu clone de Tom depara-se casualmente com o marcador ao chocar acidentalmente com uma cadeira (como resultado dos controlos desastrosos).

A diversidade da jogabilidade deve ser aplaudida, mas a inconsistência – em alguns níveis pode saltar, em outros não – é simplesmente frustrante. Há escolhas muito melhores à sua disposição. ■

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa VEREDICTO

GRÁFICOS:	Por vezes bons, por vezes desagradáveis	6
JOGABILIDADE:	Muitos puzzles e novos movimentos	5
DURAÇÃO:	Demasiado frustrante para persistir	6

Separadamente, as partes componentes funcionam bem, mas o efeito global é o de um jogo precipitado com inconsistências imperdoáveis. Um bom conceito desastradamente executado.

6 EM 10

As mudanças de fatos não são apenas cosméticas – resultam num certo número de movimentos novos. Salte para qualquer caixa-surpresa e encontrará o seu percurso.

Os gráficos estão entre os melhores na PlayStation e criam uma atmosfera adequada ao domínio dos sonhos.

PARA DORMIR E JOGAR PLATAFORMAS... MIÚDOS, NÃO TENHAM PESADELOS.

40 Winks

"A sua tarefa é entrar no domínio dos sonhos e salvar os Winks"

■ EDITORA:	**GT Interactive**
■ PRODUÇÃO:	**Eurocom**
■ DATA DE SAÍDA:	**Novembro**
■ JOGADORES:	**Um**

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...
SPYRO THE DRAGON
Uma plataforma encantadora, soberbamente polida e surpreendentemente original.

Os cientistas gastaram biliões tentando descobrir porque sonhamos. Será uma forma do nosso inconsciente processar informação adquirida durante o dia? Estará a nossa imaginação liberta de constrangimentos conscientes? Será que algumas velhas superstições têm a ver com as criaturas míticas chamadas Winks, que nos protegem daquele perigoso NiteKap amnésico? Sim, se acreditar no enredo de 40 Winks.

Assumindo o papel de Ruff ou Tumble (obviamente, os pais eram hippies), a tarefa do jogador é entrar no domínio dos sonhos e salvar alguns destes 40 Winks das garras do cobarde NiteKap. Trata-se de uma verdadeira plataforma 3D ao estilo de Spyro The Dragon, embora com uma linha de percurso não linear e uma mão cheia de ideias originais duvidosas. Ruff e Tumble abrem o seu caminho através do reino dos pesadelos, visitando desde casas assombradas a locais aquáticos infestados de tubarões e estações espaciais. Para derrotar o maléfico NiteKap, têm à sua disposição uma série de pontapés de karate, pontapés no traseiro e gritos aterrorizantes. Em complemento, saltando para várias caixas-surpresa que surgem ao longo do jogo, eles são capazes de se transformarem em robôs, homens das cavernas, bobos da corte e ninjas, cada um com os seus movimentos especiais. Isto pode ser utilizado para eliminar fantasmas, plantas carnívoras, peixes venenosos e assassinos R2-D2s, que andam à solta para arrancar os botões do seu pijama. Metaforicamente falando.

Os gráficos são uma verdadeira prova de como os produtores têm agarrado a PlayStation nos últimos anos, exibindo maravilhosos locais de alta resolução, produzidos ao detalhe. Embora grande parte do ambiente seja meramente cosmético – seria agradável ser capaz de esmagar cada mesa, pote ou planta –, é incontestavelmente um dos jogos mais bonitos de sempre.

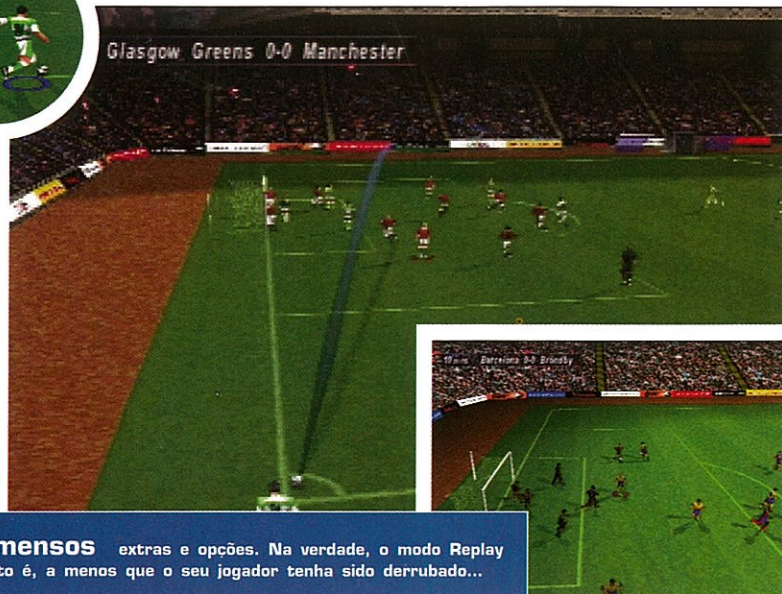
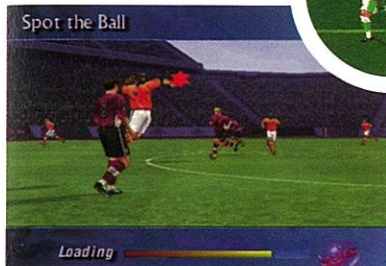
Com uma jogabilidade inteligente, 40 Winks é uma plataforma padrão, onde o jogador tem de pressionar interruptores, derrotar bosses e aceder a áreas escondidas. No entanto, a diversidade dos níveis vai mantê-lo ligado e, na maioria das vezes, encontrará alguma coisa nova que o surpreenderá. 40 Winks não traz nada de novo ao mundo dos videojogos. É uma plataforma 3D polida, bonita, jogável e bastante diversificada. Se realmente não se cansa deste género de jogo, então vale a pena dar uma espreitadela. Se não está assim tão convencido, então é improvável que se separe de Dino Crisis. ■

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Incontestavelmente bonitos **8**
■ JOGABILIDADE:	Ocasionais golpes de génio **7**
■ DURAÇÃO:	Níveis mais do que suficientes **7**

Um jogo admirável e bonito e de certeza que o utilizador não dirá que não a um jogo rápido. Contudo pertence a um género difícil de definir e não se recomenda aos não convertidos.

7 EM **10**

Existem imensos extras e opções. Na verdade, o modo Replay é excelente – isto é, a menos que o seu jogador tenha sido derrubado...

Os desafios clássicos são uma diversão agradável para os nostálgicos do futebol. Vencer estes jogos revelará ainda mais extras escondidos.

O DESPORTO REI REGRESSA, MAS PODERÁ A UEFA FAZER-LHE JUSTIÇA?

UEFA Striker

> "Os golos de cabeça e pontapés por cima da mesma são fáceis"

EDITORA:	Infogrames
PRODUÇÃO:	Rage
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um a quatro

A tradicional vaga pré-natalícia de títulos de futebol está prestes a chegar e este ano um dos primeiros a sair dos vestiários é UEFA Striker. Com reconhecidas equipas europeias e internacionais, existe muito por onde escolher. Existe também um pequeno número de equipas customizáveis para todos aqueles que se dêem ao trabalho de criar o seu próprio clube, e todas as características podem ser editadas e gravadas conforme achar apropriado.

Todas as habituais opções de competição estão presentes e correctas a par de uma selecção de cenários clássicos e uma opção para fazer os seus próprios torneios. Há também um agradável modo Training semelhante ao do jogo LiberoGrande. Como recompensa à sua familiarização com os comandos, o desempenho do jogador é realmente avaliado e obtendo resultados decentes pode ganhar equipas bónus para jogar e outros extras.

Jogar UEFA Striker provoca poucas surpresas. É um jogo de futebol obviamente inteligente e corre a uma velocidade decente.

As animações dos jogadores são soberbas e tudo é extremamente bem apresentado do princípio ao fim. No entanto, há pouca originalidade, uma crítica que só existe desde que This Is Football surgiu com uma aproximação inovadora à representação do desporto rei.

É difícil dizer o que torna UEFA Striker um grande título em vez de um jogo soberbo, mas não é simplesmente tão bom de jogar como alguns dos seus opositores. Embora fintar seja desnecessariamente difícil, os golos de cabeça e pontapés por cima da mesma são surpreendentemente fáceis. O equilíbrio não é o correcto e, embora tenha alguns Replays espectaculares, não é plausível que cada golo marcado deva parecer uma nomeação para uma competição do Melhor Golo do Mês.

Outra crítica é a forma como cada vez menos equipas europeias estão representadas. A principal diferença entre equipas parece ser a velocidade a que podem correr quando estão cansadas. UEFA Striker não é de modo algum um mau jogo, apenas tem falhas em demasia para ser um sério concorrente num género tão competitivo. ■

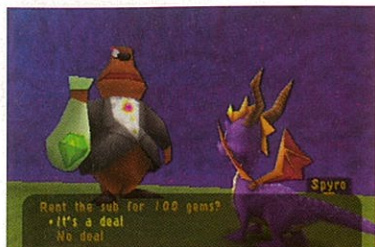
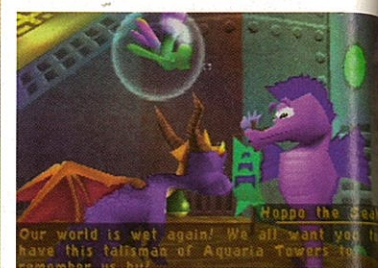
SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

FIFA '99
Tem um dos mais instintivos sistemas de controlo até ao momento. Uma actualização apreciável.

PlayStation Revista Oficial Edição portuguesa — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Boa animação e alguns estádios espectaculares	8
JOGABILIDADE:	Não está ao nível de alguns dos concorrentes	8
DURAÇÃO:	Muitos extras para ganhar e opções para customizar	9

UEFA Striker é um título de futebol suficientemente agradável, mas vale a pena esperar que os restantes adversários se façam ao campo antes de decidir qual a sua aquisição para esta época.

8 EM 10

Gastar os seus diamantes sensatamente é tão importante como cuspir pedras. Aqui Moneybags empresta-lhe o seu submarino em troca de uma gratificação.

Desta vez não é só voar. Se não aprender a nadar, não poderá salvar os cavalos marinhos inundando as cavernas subaquáticas para ganhar outro talismã.

MACACOS QUE FOGEM. MAS HÁ UM PEQUENO DRAGÃO QUE NÃO DESISTIU...

Spyro 2: Gateway To Glimmer

"É impossível pensar em algo que o pudesse tornar melhor"

EDITORA:	SCEE
PRODUÇÃO:	Insomniac Games
DATA DE SAÍDA:	Novembro
JOGADORES:	Um

Giro, não é? É o que todos pensam quando olham para Spyro. Mas será tão fofo, tão ternurento e tão amoroso que o consiga convencer a comprar o melhor jogo de plataformas de sempre? Não se deixe enganar. Por detrás daqueles adoráveis olhos enormes esconde-se um cérebro espantosamente hábil.

No primeiro jogo, Spyro podia andar, atacar, saltar e deslizar. Agora pode também nadar, mergulhar, planar, trepar e atacar. É útil que nos domínios de Glimmer alguém seja abençoado com altura e largura. Suba até ao cimo de uma colina e contemple um amontoado de torres, pátios emparedados e fossos venenosos. Melhor ainda, por ser Spyro 2 é permitido ao jogador fazer mais do que simplesmente olhar. Agora pode deslizar e aterrar em plataformas anteriormente invisíveis, colher objectos a flutuar ou agarrar os degraus de escadas distantes. Tudo no mundo de Spyro é tão sólido, tão orgânico, que o jogador quase acredita que é real.

O jogo original foi criticado por ser demasiado vazio. Certamente, o mesmo não poderá ser dito em relação a Spyro 2. Ainda que as tarefas principais sejam simples, há sub-missões em número suficiente para deixarem o mais energético dos dragões sem fôlego. Estas percorrem desde um grau de dificuldade que vai de um par de estrelas (iluminando um conjunto de lanternas, por exemplo) a quatro ou cinco (reavendo os ossos de um bando de sapos).

O sucesso em cada sub-missão terá como recompensa um astro – obtenha-os em número suficiente e acederá a um nível extra. É apenas quando vai a meio da subida de um vulcão em actividade, com Spyro saltando de escada em escada tentando esquivar-se de bolas de lava, que o jogador pensa. "Este é o mesmo jogo que ainda há cinco minutos atrás me obrigou a resolver um puzzle ou a juntar um grupo de tartarugas bebés..." Spyro 2 é bastante difícil e se o leitor está à espera de um comentário do género "este jogo é só para miúdos", então prepare-se para uma longa espera... Basicamente, Spyro 2 é tão perfeito em cada área, que é impossível pensar em algo que o pudesse tornar melhor. Exceptuando, talvez, a banda sonora escrita pelos Pantera. Bem, talvez...

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

APE ESCAPE
Divertido e agradável. Poucos jogos conseguem igualar o seu brilho e consistência.

PlayStation Revista Oficial Edição portuguesa
VEREDICTO

GRÁFICOS:	Paisagens luxuriantes espreitam a cada esquina	10
JOGABILIDADE:	Desce ao factor nove devido a um subjogo	9
DURAÇÃO:	Terminar é só o princípio. Experimente apanhar todos os astros!	10

Cada jogo é diferente, por isso a ideia de um título ser perfeito é um tanto absurda, mas Spyro 2: Gateway to Glimmer é o mais próximo da perfeição. Tão brilhantemente equilibrado como amorosamente bonito.

10 EM 10

A selecção de um kit fundamental para o sucesso de qualquer missão. Use silenciadores, para manter um elemento surpresa e evitar que os reféns sejam massacrados.

Os gráficos são uma das maiores falhas do jogo. São tão estarrecedores, que qualquer sensação de suspense ou excitação, que pudesse ser desenvolvida, é afectada.

MALDITOS SEJAM ESTES TERRORISTAS. ESTÁ NA ALTURA DE CHAMAR RAINBOW.

Tom Clancy's Rainbow Six — The Fate of the World is in Your Hands! — PlayStation

Rainbow Six

"Qualquer aspecto de estratégia foi completamente retirado"

EDITORA:	**Red Storm**
PRODUÇÃO:	**Rebellion**
DATA DE SAÍDA:	**Já disponível**
JOGADORES:	**Um**

Rainbow Six foi um excelente jogo para PC. O jogador assumia o comando de uma unidade de forças especiais, equipava-a com armas e artifícios e colocava-a em situações hostis, cheias de terroristas facínoras. Era atmosférico, tecnicamente competente e incorporava alguns toques de clara estratégia, que o tornaram num dos primeiros simuladores de soldados.

Por isso, não é de admirar que a Red Storm quisesse trazê-lo para a PlayStation. Infelizmente, fizeram um jogo que nem sequer chega perto do verdadeiro potencial da consola. Bizarramente, qualquer aspecto de estratégia foi completamente retirado. Um dos pontos-chave da versão PC era o jogador ter de planear as rotas de ataque de diferentes equipas. Aqui, apenas existe uma equipa de três soldados, a quem são dados pontos específicos para entrarem no cenário, mas sem qualquer plano de ataque. Cabe-lhe a si saltar de um soldado para o outro e colocar cada um na respectiva posição. Mas qual é o objectivo? Poderia também controlar apenas um sujeito e abrir o seu caminho ao longo do nível. Ter três soldados torna-se apenas o equivalente a ter três vidas.

Um outro factor-chave dos shoot 'em ups na primeira pessoa é o nível de controlo que é dado ao jogador. Na PlayStation, sem o benefício de um rato e do teclado, é difícil tornar o sistema de comando intuitivo. Quake II consegue-o, Rainbow Six não, pois não é suficientemente sensível, especialmente num ambiente onde um tiro do inimigo o pode matar. Uma outra falha séria na jogabilidade diz respeito à Inteligência Artificial das personagens. Salvar os reféns é extremamente difícil. Basicamente, o jogador tem problemas em vencer obstáculos simples, tais como portas bem abertas. Frequentemente, dará por si a andar pelo corredor com o refém a reboque, com a arma pronta para disparar uma bala em qualquer terrorista e, ao voltar-se para trás, o refém desapareceu. Retrocedendo os seus passos, descobri-lo-á andando às voltas, perto de uma porta. Pouco depois, especialmente nos níveis posteriores mais complexos, isto torna-se mais do que frustrante. Este título consegue produzir uma certa atmosfera, através da astuta utilização do som. Tudo o que o jogador ouve é o ruído dos seus passos e o ocasional cantarolar de um grilo, nos níveis exteriores. Armar o seu esquadrão também é bastante divertido e não há nada igual no mercado. Rainbow Six poderia ter sido um grande jogo – na verdade, deveria ter sido muito melhor do que é, mas infelizmente algumas falhas colocam-no, esmagadoramente, num nível médio. ■

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

QUAKE II
Um dos melhores shoot 'em ups de sempre e um complemento essencial para qualquer colecção de jogos.

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Não faz nada para exibir o poder da PlayStation	4
JOGABILIDADE:	Falha pela falta de estratégia	4
DURAÇÃO:	Apesar de falhas óbvias, jogará até ao fim. Uma vez	7

Poderia ter sido um concorrente... Mas não é. A tecnologia da PlayStation não foi impulsionada e, apesar de razoavelmente original, Rainbow Six cai em pedaços, quando comparado com a concorrência.

5 EM 10

ALGUMA VEZ
EXPERIMENTASTE
O QUE SENTE
UM PILOTO
QUANDO SAI
DA PISTA
A MAIS DE
200 KM/H?

TU VAIS SENTIR.

Não fiques no sofá a assistir às corridas no teu televisor. Experimenta cada curva, cada berma, cada ultrapassagem e passa somente milimetros ao lado do perigo. Presegue os teus adversários até perceberes exactamente como trava Häkkinen, como respira Schumacher, como trava Frentzen.

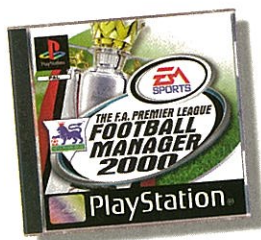
Só existe uma maneira de sentires a Fórmula 1. A tua.

TESTE

Construa um hotel para o seu clube para acabar com as noitadas dos jogadores.

Melhore capacidade do seu estádio e aumente o preço dos bilhetes.

Ainda que as sequências em tempo real tenham bom aspecto, os jogadores são tão espessos como pranchas. O guarda-redes arremessa continuamente em vez de chutar e os jogadores passam ou correm com a bola mesmo sem serem pressionados.

DEBAIXO DE UM VISUAL ARMANI ESCONDE-SE UMA FERA SUADA...

FA Premier League Football Manager 2000

FAPL FM 2000 consegue fazer bastante e muito pouco...

EDITORA:	Electronic Arts
PRODUÇÃO:	Electronic Arts
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

LMA MANAGER
Sem dúvida, o melhor simulador de gestão de futebol no mercado. Já o devia ter comprado.

PLAYER MANAGER 98-99
Um agradável festim para os fãs de equações.

Premier League Football Manager 2000 está destinado a um mau futuro. Isto porque é quase impossível imitar a actuação de LMA Manager. Melhorando os seus gráficos ou aumentando a sua jogabilidade, FA Football Manager 2000 só conseguiu ficar mais apatetado e menos charmoso.

Antes de vermos LMA, achávamos que FAPL Football Manager 2000 cumpria a sua missão. O jogo pode parecer estranho, mas tem bom aspecto e tem o toque habitual. No entanto, no espaço de poucos meses a paisagem dos jogos de gestão sofreu uma alteração sísmica. Os postes da baliza não só foram movidos como voltaram a ser recolocados num estádio diferente.

Tal como em LMA, o jogador pode observar a acção do jogo em tempo real. Pode ver os seus jogadores tentarem o golo e baixarem a cabeça em cada falhanço agonizante. No entanto, apesar da acção parecer realista, o jogo propriamente dito não o é. Há estatísticas para as concretizações de golos, mas não há nada a indicar as fintas e passes tentados e não sucedidos, por isso não há uma maneira segura de saber como têm os seus jogadores actuado.

Depois existem as tácticas. Ainda que alguns controlos possam ser alterados antes do encontro, uma vez postos em acção, tudo o que o jogador pode fazer é alterar a formação e fazer entrar os substitutos. Depressa optará pela versão rápida de jogo chegando à conclusão de que a acção em tempo real é só fachada. FAPL Football Manager 2000 consegue fazer bastante e muito pouco ao mesmo tempo. Quando um jogador sofre uma lesão, o jogo substitui-o de imediato, mas terá verificado o método ou perícia da substituição? Depois há o sistema de caça-talentos. Quer trazer algumas estrelas europeias? Terá de avançar por menus grosseiros, recordar-se de alguns nomes complicados e, se um jogador rejeitar a sua oferta, terá de passar por tudo isso de novo.

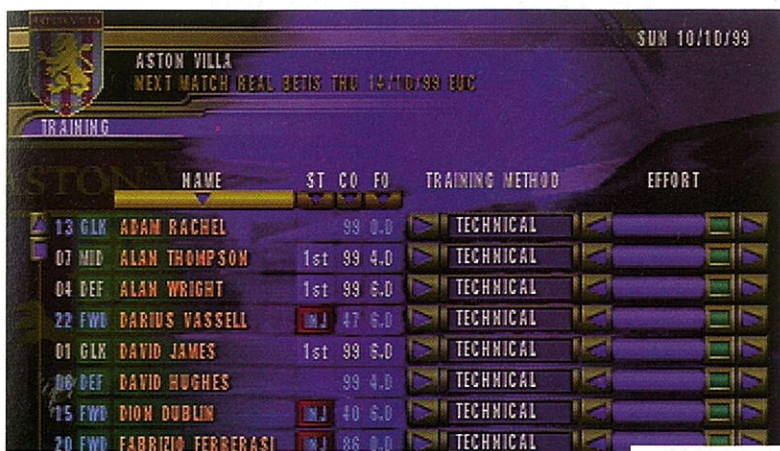
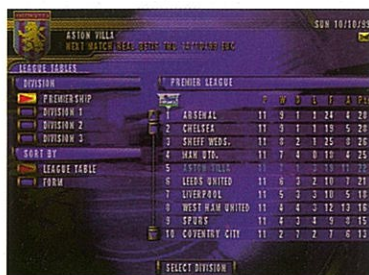
No entanto, FA Premier League Football Manager 2000 livra-se de alguns dos vícios de outros simuladores de gestão. O seu sistema de menu é melhor do que a maioria, permitindo ao jogador um rápido acesso às opções de negócios, caça-talentos e treino. Parece habilidoso ainda que tenha algumas particularidades irritantes. Se tivesse sido um lançamento pré-época, FAPL Football Manager 2000 talvez tivesse conseguido escapar. Agora parece estar em perigo de ser relegado...

VEREDICTO

GRÁFICOS:	Menus feios mas muito boa acção em tempo real	7
JOGABILIDADE:	Grosseira e muito superficial	5
DURAÇÃO:	Os fanáticos irão aderir por uma época ou duas	6

FAPL Football Manager 2000 parece moderno mas tem falta de profundidade e subtileza. Embora seja mais fácil de jogar do que os antigos simuladores, as opções de treino, caça-talentos e estratégia não são suficientemente abrangentes.

6 EM 10

FA Premier League Football Manager 2000

Estranhamente, FAPL Manager 2000 deixa muito a desejar no que diz respeito a estatísticas. Apesar de existir uma opção que dá uma visão global do desempenho de cada jogador, não existe forma de saber quem está a falhar mais nos ataques.

Como em todos os jogos de gestão, o utilizador gastará a maior parte do seu tempo a olhar para menus e a comparar estatísticas. Embora aqui não seja tão difícil negociar como em muitos dos antigos jogos de gestão, deslocar o cursor entre a sua primeira equipa e os suplentes pode ser trabalhoso.

COMO... DESCOBRIR UMA ESTRELA

A sua primeira paragem poderá ser a opção Scouting, mas esta só funciona nos jogadores domésticos, por isso regresse à barra de controlo e à opção Search.

Tem de se arrastar pelo menu da equipa. Depois, é uma só questão de escolher um jogador e fazer uma oferta.

ESCOLHA AS PEÇAS, ESCOLHA O CHASSIS, ESCOLHA OS CONDUTORES, ESCOLHA LEGO...

Lego Racers

EDITORA:	Lego Media
PRODUÇÃO:	Lego Media
DATA DE SAÍDA:	Novembro
JOGADORES:	Um ou dois

O conceito por detrás de Lego Racers é de génio. Uma corrida onde o jogador não escolhe apenas o carro, mas constrói-o a partir de um esboço, e cada decisão que toma afecta o seu desempenho. Se a sua obra-prima se apresentar difícil de conduzir, pode sempre voltar atrás e aperfeiçoar o seu design.

A corrida propriamente dita é fácil de ganhar e, embora esteja direccionada para uma audiência mais jovem, a curva de aprendizagem é suficiente para desafiar qualquer um. Podem ser coleccionadas várias espécies de armas e a jogabilidade pode ser melhorada ao introduzir um elemento de táctica.

As pistas são razoavelmente bem concebidas e, após vencer alguns torneios, o jogador terá acesso a uma quantidade razoável de circuitos.

Contudo, Lego Racers não tem a sofisticação de muitos dos seus concorrentes e dizer que é destinado a crianças é menosprezar a capacidade de jogar dos miúdos, que são capazes de se divertir com Speed Freaks.

O design do seu veículo é tão importante quanto a sua habilidade para conduzir, quando se fizer à pista.

PlayStation Revista Oficial Edição portuguesa — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Funcionais, coloridos, mas pouco inspirados	6
JOGABILIDADE:	Com algumas melhorias poderia tornar-se um concorrente	7
DURAÇÃO:	O modo para dois jogadores é divertido e deverá durar	7

Contém algumas ideias fantásticas que talvez venham a revelar todo o seu potencial numa sequela. Construir o carro é tão divertido quanto a corrida, mas infelizmente não é grande coisa.

6 EM 10

- Norteshopping
loja 522
4460 Matosinhos
tel : 02 954 24 32

- Coimbrashopping
loja 127a
3000 Coimbra

- Guimarãeshopping
loja 130
4800 Guimarães

Tem tudo a ganhar !

Multimania

precisa de dinheiro ?

nós trocamos os seus jogos por dinheiro
playstation, N64, Sega Saturn, game boy e pc.

a pronto pagamento !!!

e nós temos muito dinheiro para gastar .

- Centro comercial M.Bica
loja 59
2800 ALmada
tel : 049 716 322

- Centro comercial Avenida
loja 2
2330 Entroncamento
tel : 049 716 322

Brevemente :
- Maiashopping
- Colombo

Multimania compra todos os teus jogos

vende-os !!!

exemplo de preços de retoma Psx* :

Adidas power soc.	1000 $	G-police	1500 $	Resident evil 2	2500 $
Tekken	1000 $	Pandemonium	1500 $	Luky luke	2500 $
Micro machine v3	1200 $	Rayman	1500 $	Populous	2500 $
Alien trilogy	1200 $	Resident evil	1500 $	Oddworld	2500 $
Com. & conquer	1200 $	Tomb raider 2	1500 $	Civilzation 2	2500 $
Doom	1200 $	Crash Bandicoot 2	1500 $	Bug's life	2500 $
Fade to black	1200 $	Fifa 98	1500 $	Nba live 99	2500 $
ISS pro	1200 $	Final fantaisy	1500 $	All star tennis	3000 $
Legacy of Kain	1200 $	Formula one 97	1500 $	Crash 3	3000 $
Need for speed 2	1200 $	Hercules	1500 $	Fifa 99	3000 $
Road rash	1200 $	Gran tourismo	1500 $	Ape escape	1500 $
Rapid racer	1200 $	Oddworld	1500 $	Metal gear solid	4000 $
Soviet strike	1200 $	Red alert	1500 $	Silent hill	5000 $
Syndicate wars	1200 $	Diablo	2000 $	Soul reaver	5000 $
Tekken 2	1200 $	O.D.T.	2000 $	Driver	5000 $
Crash Bandicoot	1200 $	Fighting force	2000 $	V-rally2	5000 $
Tomb raider	1200 $	Nuclear strike	2000 $	Syphon filter	5000 $
Die hard trilogy	1500 $	Warcraft 2	2000 $	Etc...	

Exemplo de preços de retoma N64* :

Mario 64	1000 $	Diddy kong	3000 $	Zelda	3500 $
Extreme g	1500 $	Yoshi's island	3000 $	NBA 99	4000 $
Wave race	2000 $	Bomber man hero	3500 $	Castelvania	4500 $
Mario kart	2000 $	Mission impossible	3500 $	Mario party	5000 $
Golden eyes	2000 $	FIFA 99	3500 $	Etc...	

Como e Porquê :

Estes jogos serão reciclados, isto é :
- **testados** (caixa, cd e manual em bom estado)
- **Garantia de 3 meses**
- **Etiquetados**

Poderão encontrá-los a preços mais baixos do que os novos (desde 30 % a 70 % menos) nas lojas

Multimania

A primeira cadeia de lojas especializadas em jogos de vídeo reciclados.

Poderão vender os vossos jogos nas lojas ou por TELEFONE :

*Estes preços são indicativos e poderão ser modificados a qualquer momento consoante o mercado.
Os cd, as caixas e os manuais deverão estar em bom estado sob pena de um desconto de 50%.

Multimania
Tel: (049) 726 849

A chave para a maioria dos níveis reside nas pequenas explosões, mas também tem de arranjar provisões, transportar tropas e fazer reconhecimento.

Os marcianos estão mais ameaçadores do que nunca nos seus tripods e o jogador é forçado a lutar com equipamento de fim de século!

Enquanto que em algumas partes tem de conduzir e disparar contra os marcianos, noutras apenas é necessária a sua perícia com armas.

UMA INVASÃO DE MARCIANOS... ACABE COM ELES!

The War Of The Worlds

"Combata pulverizando de morte qualquer coisa com três pernas"

EDITORA:	GT Interactive
PRODUÇÃO:	Rage
DATA DE SAÍDA:	Novembro
JOGADORES:	Um

Se aprecia um lugar com demarcados sinais de destruição, então The War Of The Worlds poderá fazê-lo palpitar. Se, por outro lado, considera que Final Fantasy VII e Gran Turismo têm falta de profundidade, o melhor é dar já meia volta e volver.

Para aqueles que são jovens demais se lembrarem, Jeff Wayne reinventou The War Of The Worlds de HG Wells nos anos 80 com um álbum composto pelos talentos vocais de Richard Burton e Nigel Hawthorne e melodias de pura electrónica fora de moda. O jogo The War Of The Worlds deve bastante a esta odisseia de vinil campeã de vendas, assim como aos títulos Twisted Metal e Vigilant 8 para PlayStation.

Se o jogador não estiver a andar às voltas fazendo explodir coisas, então está parado e precisa explodir coisas para que escoltas amigáveis lhe entreguem mais veículos com os quais possa explodir mais coisas. War Of The Worlds para PlayStation não tem nada a ver com WOTW para PC. Enquanto que o jogo para PC é grande em estratégia – uma espécie de C&C com trípodes – na PlayStation é acção explosiva.

WOTW é fraco visualmente. As máquinas de guerra marcianas desaparecem repentinamente em vez de desaparecerem gradualmente à distância, explosões manhosas engolem veículos fazendo com que se desintegrem, marcas irreais de balas aparecem em objectos próximos e distantes. Resumindo, é uma confusão.

Mas, de alguma forma, em alguns níveis básicos WOTW, consegue funcionar. Ao contrário de muitos dos jogos deste género, os controlos são permissivos e intuitivos.

O jogador contorna em vez de ficar parado atrás de obstáculos, enquanto que mudar o controlo de direcção dos seus movimentos para a direcção em que está a disparar é mais fácil do que parece.

Em perfeita sintonia com a melíflua banda sonora de Wayne, jogar WOTW é o equivalente a ouvir música pop – habilita o jogador a combater acumulando componentes pessoais e vitais enquanto pulveriza de morte qualquer coisa que tenha três pernas.

War Of The Worlds não é nem original nem suficientemente imaginativo para merecer uma pontuação alta mas, estranhamente, são apenas estes problemas técnicos que o impedem de obter um 7 em 10. Tem simplesmente coisas a mais a aparecerem de repente e o detectar de armas é tão lento que se torna irritante. Desiludam-se todos aqueles que pensaram que poderia vir alguma coisa boa de Marte.

Esse dia ainda não chegou.

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

TWISTED METAL 2
Destruição em grande escala. Grandes estrondos e imensa carnificina.

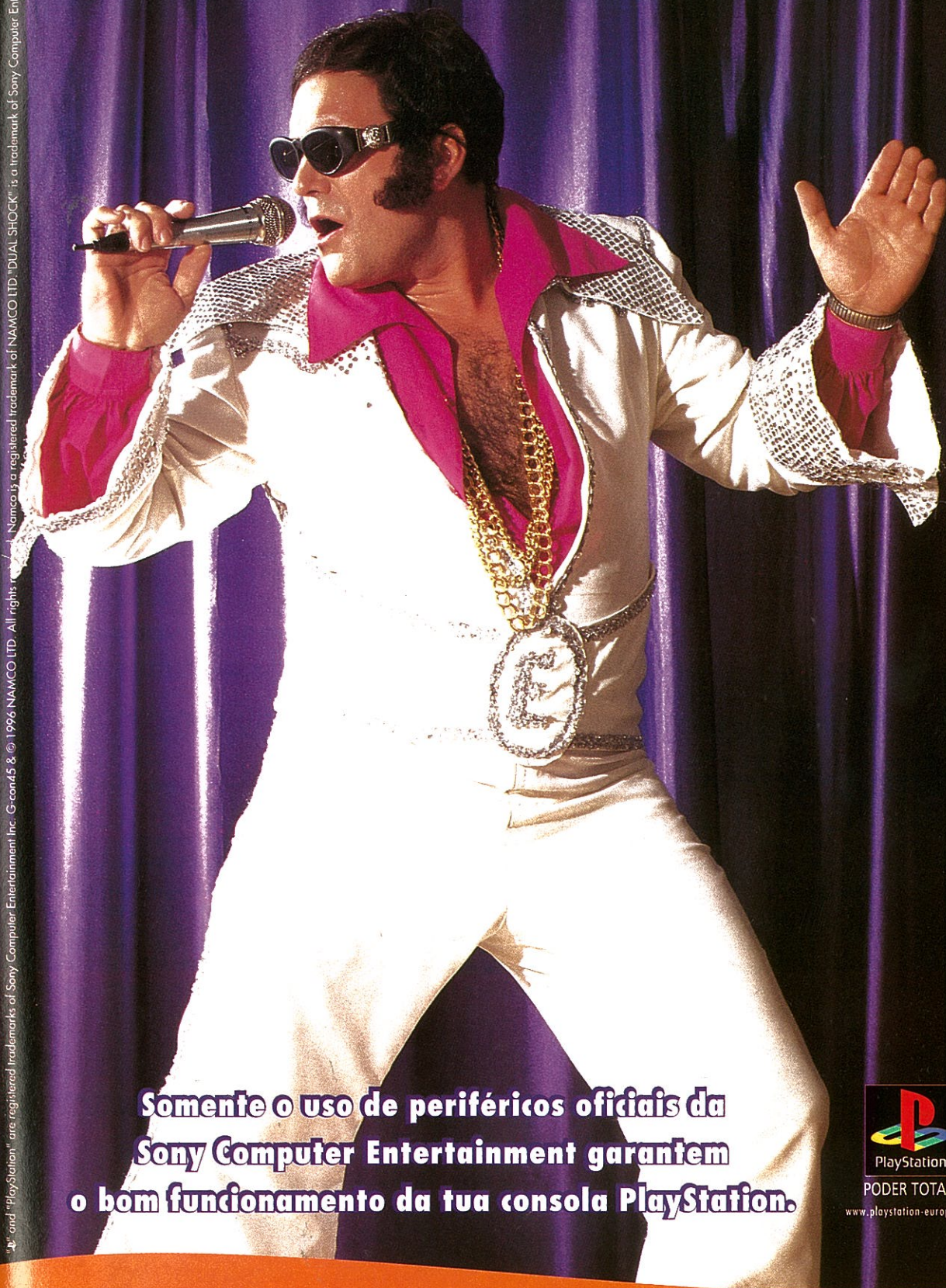
Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa VEREDICTO

GRÁFICOS:	Por vezes aceitáveis, mas descendem até à escabrosidade	5
JOGABILIDADE:	Muito para mandar pelos ares, mas com pouca estratégia	6
DURAÇÃO:	Surpreendentemente agradável, se ignorar as falhas	6

Algumas boas melodias e ideias são estragadas pelas construções deficientes. Se pelo menos a forma de conduzir fosse mais agradável e os gráficos mais nítidos, teria sido um excelente jogo.

6 EM **10**

IMITAÇÕES, NÃO OBRIGADO!!!

ADAPTADOR RFU

Somente o uso de periféricos oficiais da Sony Computer Entertainment garantem o bom funcionamento da tua consola PlayStation.

PODER TOTAL!

www.playstation-europe.com

DUAL SHOCK™

namco

Para ganhar terá de memorizar cada pista, cada esquina e cada pequena colina.

As corridas frente-a-frente são sempre uma boa maneira de cimentar as suas amizades mais próximas.

BEM-VINDO A UM MUNDO DE LAMA, DOR, VISEIRAS E ACIDENTES.

Championship Motocross

"A câmara cria uma verdadeira sensação de velocidade"

EDITORA:	THQ
PRODUÇÃO:	Funcom
DATA DE SAÍDA:	Novembro
JOGADORES:	Um ou dois

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

SLED STORM
Uma descarada mistura de saltos, atalhos e truques. Despretensioso e bastante jogável.

A humanidade é uma coisa estranha e maravilhosa. Construímos enormes montanhas de vidro que chegam ao céu nas quais vivemos e trabalhamos. Descascamos o universo camada após camada para descobrirmos o seu funcionamento secreto. Trepamos para cima de uma coisa que é essencialmente uma bicicleta com um motor agarrado e corremos à volta de uma pista coberta por montes enlameados, arriscando os membros e a vida.

Bem-vindo ao mundo de Championship Motocross. Inicialmente, é espectacular. O ângulo de câmara por defeito é comodamente posicionado atrás do seu motociclista, criando uma verdadeira sensação de velocidade e envolvimento. Os gráficos são dinâmicos e grosseiros, transmitindo instantaneamente a excitação do desporto.

Conte com um arreganhar de dentes do tamanho de uma banana injectada com hormonas de crescimento espalhado pelo seu rosto em momentos particularmente viscerais.

A corrida propriamente dita distancia-se dos actuais jogos de corridas na sua maioria obcecados pelo realismo físico, aproximando-se em vez disso dos velhos jogos arcada dos anos 80.

Contudo, as jogadas mais profundas revelam que são necessários controlos de velocidade minuciosos para apanhar quem vai em primeiro. É preciso memorizar os percursos, se quiser ser bem sucedido.

Os acidentes em Championship Motocross são muito variáveis. Colisões regularmente sérias com as barreiras têm como resultado saltos para fora do percurso, enquanto que uma pequena falha ao aterrar depois de um salto o faz dar um trambolhão. Os seus adversários também parecem ser ocasionalmente capazes de uma velocidade sobre-humana.

E não há uma perspectiva na primeira pessoa. Muito curioso.

Por outro lado, o jogador tem acesso a uma garagem cheia de opções. É possível jogar simultaneamente com um amigo e existe uma grande variedade de motas, desde monstros de 125cc até a 500cc. As simples afinações das motas acrescentam estratégia sem transformarem o jogo num simulador mecânico. E, ainda que seja difícil, este título proporciona o tipo de diversão que tem estado ausente de alguns dos jogos mais recentes. O jogador quase que pode até perdoar a banda sonora de punk-metal. Quase. ■

PlayStation Revista Oficial Edição portuguesa — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Vibrantes, grosseiros e genuinamente divertidos	8
JOGABILIDADE:	De estilo arcada. É divertido, mas um pouco limitado	7
DURAÇÃO:	Para dois jogadores acrescenta-lhe algo, mas não é Gran Turismo	6

Uma excelente diversão, se bem que um pouco limitada. Os gráficos têm um aspecto grosseiro, mas fazem bem o seu trabalho. Também contém mais emoções do que a maioria dos verdadeiros simuladores de corridas. Gosta de motas?

7 EM 10

PASSATEMPO
FIFA 2000

FAZ UMA FRASE SOBRE O NOVO FIFA 2000 E SOBRE O SIMÃO SABROSA E GANHA UM DESTES FABULOSOS PRÉMIOS

Polos EA Sports

5

T Shirt EA Sports

5

Jaquetão EA Sports

5

O FIFA voltou mais forte e jogável do que nunca.O jogo de futebol mais popular do mundo voltou a tempo do terceiro milénio.
Jogue épocas consecutivas e e conquiste o direito a jogar em competições europeias na próxima época ou sofra as consequências sendo despromovido! Os novos jogadores da série vão adorar a forma fácil como se entra no jogo enquanto os jogadores mais experientes vão apreciar a profundidade do jogo. FIFA 2000 tem como estrela de capa Simão Sabrosa o jovem jogador do Barcelona conhecido pela sua dedicação, humildade e fair-play.

REVISTA OFICIAL PLAYSTATION
Rua Laura Alves nº 3
2745-152 Queluz

ENVIA O CUPÃO ATÉ AO DIA 20 DE DEZEMBRO

Faz uma frase sobre o novo FIFA 2000 e sobre o Simão Sabrosa e habilita-te a um destes prémios

FRASE:

Revista Oficial PlayStation
Edição portuguesa

EVERYBODY'S GOLF

TODAS AS PERSONAGENS E PERCURSOS:
Retire todos os cartões de memória da PlayStation e mantenha pressionados L1, L2, R1 + R2 no segundo comando. Depois, com estes botões ainda pressionados, pressione ↑, ↑, ↓, ↑, ←, →, →, ←, ↑, ↑, ↓, ↑, ←, →, →, ← no ecrã de título enquanto o logotipo ainda estiver em movimento. Indique um jogador no ecrã de selecção da personagem e depois mantenha pressionado L1 e pressione ✕. Para inverter os percursos indique um percurso no ecrã de selecção de percursos, mantenha pressionados L1+L2 e depois pressione ✕.

MICRO MACHINES V3

Introduza os seguintes códigos em qualquer altura do jogo, e depois reintroduza-os para desactivar o seu efeito.

MUDAR MODELOS DE CARROS: □, ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←
OBJECTOS FLUTUANTES: □, △, □, □, △, □, □, △, ○
CÂMARA ATRÁS DO CARRO: □, ←, →, □, ○, ←, →, □, ○
ABRANDAR CARROS DO CPU: □, ○, △, □, ✕, ○, △, □, ✕
GRANDE RESSALTO: □, →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓
VELOCIDADE DUPLA: □, ✕, ○, □, △, ✕, ✕, ✕, ✕
REINICIAR RAPIDAMENTE: □, △, △, △, △, ○, ↓, ←, ↓

Existem mais alguns truques no mundo dos micro motores. Experimente estes introduzindo-os na secção do nome da personagem.

TANQUES EM TODAS AS PISTAS:
ACTIVO: T, A, N, K, S, 4, M, E
INACTIVO: N, O, T, A, N, K, S

TODAS AS PISTAS ACESSÍVEIS PARA CORRIDAS COM MÚLTIPLOS JOGADORES:
ACTIVO: G, I, M, M, E, A, L, L

NEVE EM VEZ DE CONFETTI:
ACTIVO: W, I, N, T, E, R, Y
INACTIVO: C, O, N, F, E, T, T, I

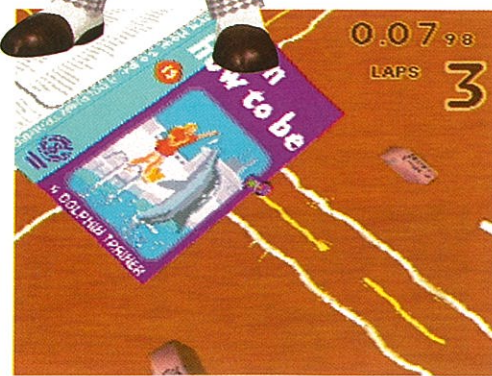
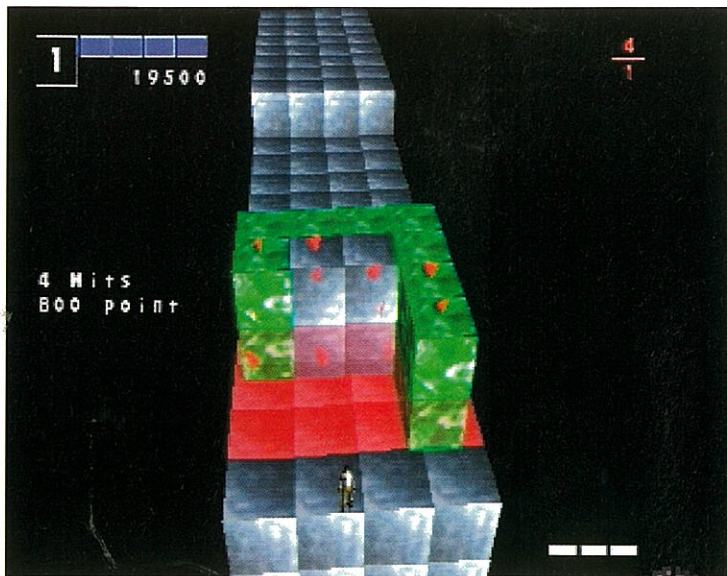
9 VIDAS:
ACTIVO: C, A, T, L, I, V, E, S
INACTIVO: 3, L, I, V, E, S

KURUSHI

Kurushi é um excelente jogo de puzzles. Experimente estes códigos para ultrapassar etapas e níveis. Para aceder à etapa 5 e ao último cenário de cada nível de dificuldade, aceda ao ecrã de opções e coloque o Game Mode em 1. Saia deste ecrã, aceda à secção das regras e seleccione Demo 1 enquanto mantém pressionado ↓, R1, R2, L1 and L2. Quando o jogo carrega terá acesso à etapa 5 do nível 1. Aplica-se o mesmo princípio aos outros níveis do jogo, seleccione simplesmente modos de jogo diferentes. Por exemplo, Game Mode 3 + Demo 1 permite-lhe aceder à etapa 5 do nível 3. Para as etapas finais siga as mesmas regras, mas seleccione Demo 3 para a etapa final do nível 1, Demo 2 para a etapa final do nível 2, Demo 3 para o nível 3 e Demo 3 novamente para o nível 4.

BUST-A-MOVE 2

TRUQUE UM
Jogue um jogo e desista. Depois, durante a sequência de demonstração, pressione os botões R1, ↑, L2, ↓ e aparecerá uma pequena personagem esverdeada no canto inferior.
Se seleccionar Puzzle Game, as palavras 'Another World" aparecem abaixo e ficarão então disponíveis 135 mapas e cenários escondidos! Se seleccionar Player Vs Player, aparecerá um ecrã de selecção de personagem e poderá optar entre cinco personagens disponíveis. Mais personagens ficarão disponíveis conforme a sua progressão no modo Player Vs Computer.

TRUQUE DOIS
No modo Puzzle Game, pressione os seguintes botões enquanto Bubby estiver na plataforma Start: ←, ←, ↑, ↓, então pressione L1 + L2 + R1 + R2 simultaneamente para aceder a um ecrã de selecção de personagens secretas.

R-TYPE DELTA

Activar laser vermelho com máximo poder de fogo: Faça pausa no jogo, pressione e segure L2. Depois introduza a seguinte combinação: ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ◻. Ouvirá um som que lhe indica que introduziu o código correctamente.

Activar laser azul com máximo poder de fogo: Pause o jogo e mantenha pressionado o botão L2. Depois introduza a seguinte combinação: ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ⊗. Ouvirá um som que lhe indica que introduziu o código correctamente.

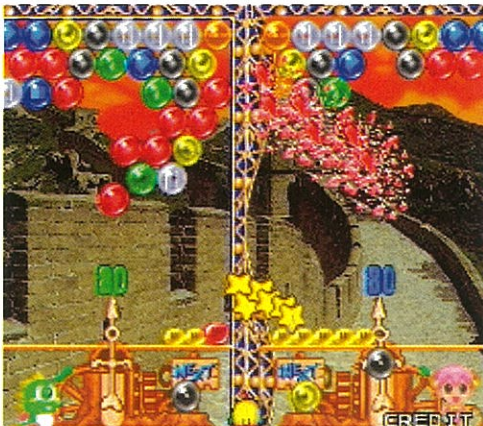
Activar laser amarelo com máximo poder de fogo: Pause o jogo e introduza a seguinte combinação: ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ◎. Espere pelo som e saberá que introduziu o truque correctamente.

Activar o máximo poder de fogo: Pause o jogo e introduza a seguinte combinação: ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, △. Espere pelo som para saber que introduziu o truque correctamente.

Começar com nove créditos: Acumule mais de três horas de jogo.

Créditos ilimitados: Simplesmente acumule mais de 100 horas de jogo.

Obter acesso à nave Power Armour: Ultrapasse todas as etapas nos níveis de dificuldade intermédio e avançado.

Aceder ao menu de selecção de etapa: Ultrapasse todas as etapas com as três naves. ■

RAZIEL CONTINUA A SALTITAR NOS PLANOS DO INFERNO? AQUELES GLIFOS AINDA LHE DÃO QUE FAZER? FIQUE A SABER COMO OS APANHAR E COMO DERROTAR TODOS OS BOSSES.

Legacy of Kain: Soul Reaver

GUIA GLIFO

O GLIFO DE SOM

Derrote o boss Morloch no Tomb Of Seven e obterá a capacidade de Projéctil de Força. Agora poderá apanhar o Glifo de Som. Regresse à conduta de ar inferior na Catedral Silenciada. Desloque-se pela passagem no final até chegar a um pequeno poço do lado direito com uma parede que se pode escalar. Suba pela parede [1], quebre o vidro com o Projéctil de Força e entre na passagem no topo. No final da passagem encontra-se um portão. Mude para o Reino Espectral e passe pelo portão. No extremo oposto da sala seguinte, descubra o plano do portal e mude para Reino Material. Apanhe o pau em forma de osso na parede por detrás do plano do portal e regresse ao portão pelo qual entrou na sala. Suba pela parede até ao lado do portão para chegar a uma saliência em cima. Agora olhe em volta e atire o osso para a alcova à esquerda (a seguir à primeira coluna). Mude para Espectral, salte e paire até ao cimo da primeira coluna. Use o plano portal para mudar para Material, salte para a alcova à esquerda e recupere o pau semelhante a osso. Salte de volta para a primeira coluna e vire à esquerda. Salte e paire para as duas colunas seguintes, agache-se e pouse o pau-osso. Utilize o Projéctil de Força para quebrar o vitral, depois apanhe o pau-osso e atire-o para a passagem depois da terceira coluna. Mude para Espectral, depois salte para esta passagem e use o plano portal para continuar pela passagem até uma sala com um sino [2] Atinja o sino com o pau-osso para receber o Glifo de Som.

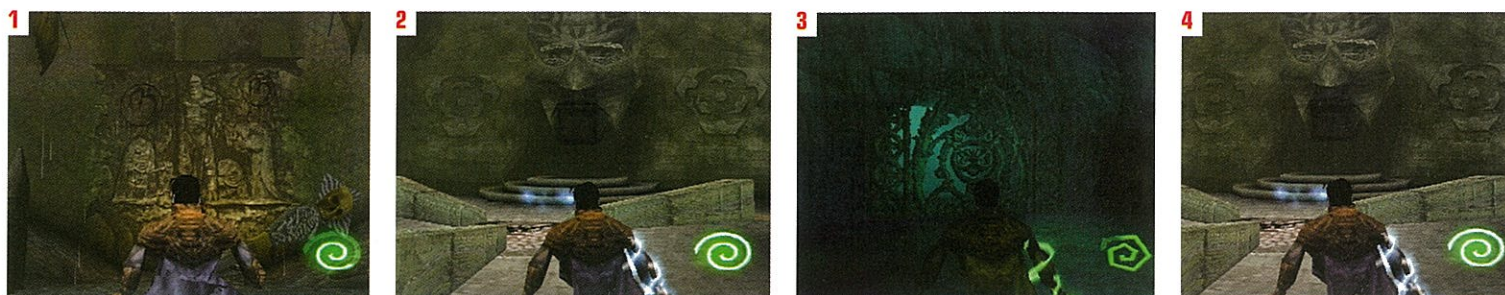
1

2

1

2

3

4

O GLIFO DE FORÇA

Depois de derrotar o seu primeiro boss, Melchiah, ganha a capacidade de passar por barreiras. Agora pode tentar apanhar o Glifo de Força [1]. Entre no edifício do clã Melchiah pelo cemitério, desça a escadaria em espiral e passe pela sala do portão warp para a primeira área exterior [2]. Salte para a água e siga passagem subaquática à direita.
No final da passagem, esta abre-se para uma área semelhante a um lago. Siga a parede esquerda até um portão [3] e passe por ele para o Reino Espectral. Suba pela passagem, passe pelo portão até ao plano portal e mude para Reino Material. Baixe-se e vá para a sala circular com três colunas, coloque-se atrás das colunas e derrube cada uma delas para o centro da sala [4] de maneira a formar um símbolo no chão. Então receberá o Glifo de Força.

O GLIFO DE PEDRA

Derrote Zephon para obter a capacidade de escalar paredes e poderá tentar conquistar o Glifo de Pedra. Depois de entrar de novo no edifício do clã Melchiah, desça a escadaria em espiral e passe pela sala do portão warp [1] até à primeira área exterior. Salte para a água e siga pela passagem subaquática à esquerda. No final, use as saliências para sair da água e depois mude para o Reino Material. Suba a parede atrás do plano portal até à saliência em cima. Vá pela passagem até uma área exterior [2] e dirija-se a um crânio gigante [3], que é o resto do Retiro de Nupraptor. Salte pelo olho esquerdo do crânio e siga a passagem até uma parede que pode ser escalada. Suba a parede até à saliência em cima e depois suba a parede para a direita. No cimo encontra-se uma estreita plataforma de madeira no ar. Salte para cima dela e depois para a saliência à esquerda [3]. Afaste Raziel da parede e mude para Reino Espectral. Uma segunda plataforma de madeira estreita descerá a uma altura alcançável – salte para ela. Caminhe ao longo desta plataforma até à saliência em cima e depois vire à esquerda para a terceira plataforma de madeira estreita. Salte para cima dela e siga-a até ao fim, depois salte para uma saliência mais abaixo com um plano portal. Mude para o Reino Material e salte de novo para a plataforma acima [4]. Mesmo sobre o extremo desta encontra-se uma quarta plataforma – salte e suba para cima dela. Percorra esta plataforma até um conjunto de degraus e suba-os para alcançar uma estreita plataforma de pedra. Siga por esta plataforma e salte para a saliência seguinte. Vire à direita e salte para a saliência em cima. No cimo da saliência passe para a porta e entre na passagem. Esta conduz a uma área exterior que é na verdade o maxilar do crânio apresentado na imagem [3]. Na extremidade do maxilar, vire à esquerda e procure uma saliência mais abaixo e para a esquerda. Salte e paire até esta saliência e siga por ela no lado da montanha até chegar a uma caverna. Entre na caverna e quando passar por dois grandes poços de fogo salte para a saliência na parede do lado direito e empurre o bloco, atirando-o para abaixo [5]. Desloque o bloco para a sala seguinte. Esta é a sala do Glifo de Pedra. Aqui tem de completar o mural nas paredes empurrando blocos para os buracos correctos. Há seis blocos com imagens e mais alguns extra. A maior parte deles estão na sala ao lado que pode ser acedida pelas passagens ao longo das paredes da esquerda e da direita [6]. Use os blocos extra para conseguir apanhar os blocos com imagens da plataforma elevada na sala seguinte. Quando o mural estiver completo, receberá o Glifo de Pedra.

1

2

3

4

5

6

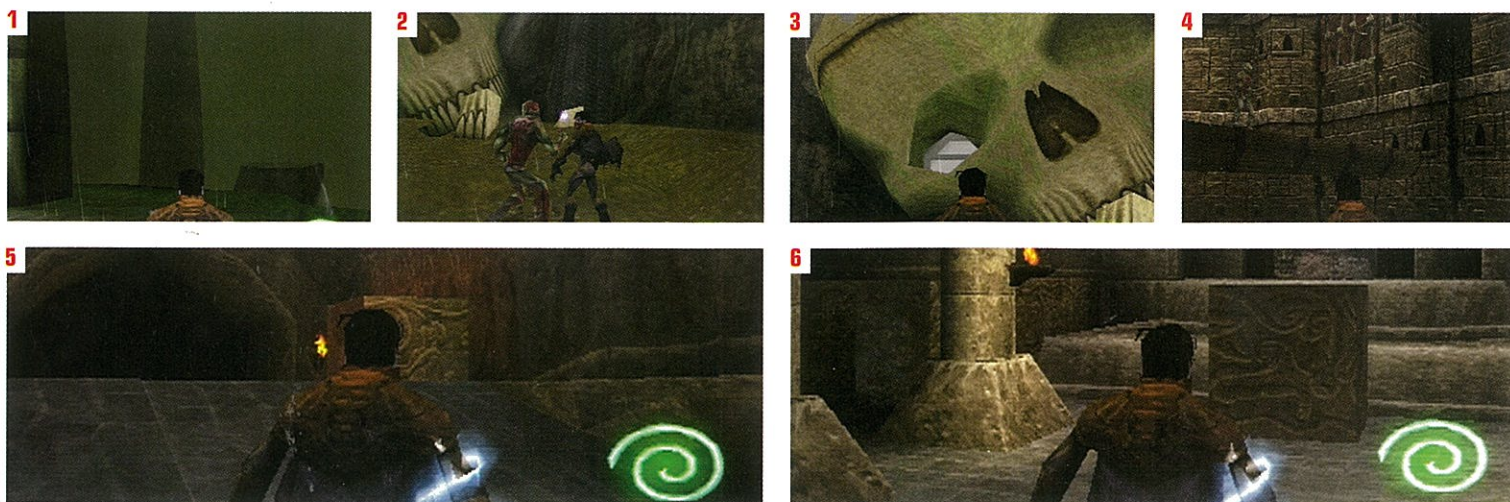
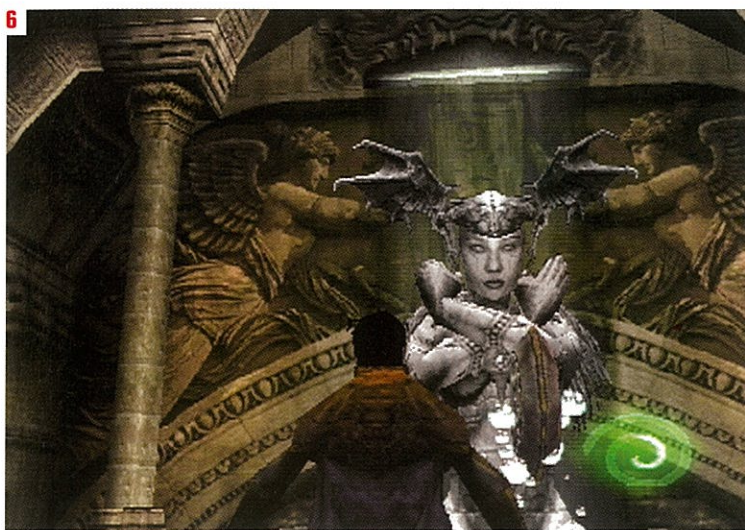
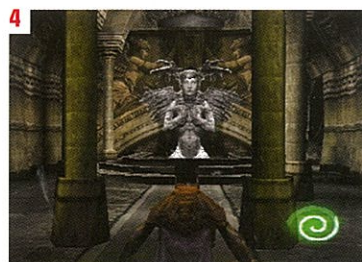
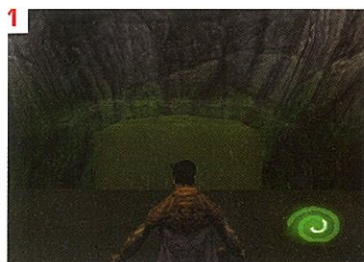
1

2

3

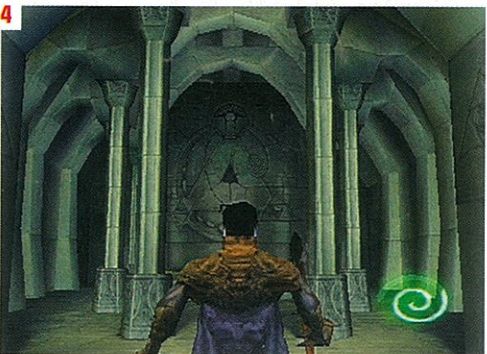
4

5

6

O GLIFO DE ÁGUA

Derrotar Rahab dá-lhe a capacidade de nadar como Flipper. Agora está preparado para procurar o Glifo de Água. Regresse aos penhascos onde se encontra Vortex. Atravesse a ponte, depois salte e paire para a plataforma do outro lado de Vortex e vire à esquerda. Salte para a passagem à esquerda e siga por ela, depois salte para a água no final [1]. Nade por esta passagem subaquática até alcançar uma área maior, depois nade para a superfície. Saia da água e procure uma pequena porta de madeira na parede de rocha. Entre pela porta e suba as escadas. No topo, puxe os dois blocos para fora da parede e coloque-os um sobre o outro para chegar à saliência no cimo da parede da esquerda. Esta conduz a uma abertura à direita [2]. Salte e paire sobre a água para a abertura que se encontra mesmo em frente. Encontra-se agora na Cidade Humana. Vire à direita e siga pelo corredor até uma porta. Entre, vire à esquerda e desça a rampa. No fundo da rampa vire novamente à esquerda, siga pelo corredor até umas escadas e suba-as. Siga por este corredor até uma sala circular e passe pelo duplo conjunto de portas [3] à esquerda. Encontra-se agora na parte central da Cidade Humana. Avance e salte para a água. Nade para o portão debaixo de água, mude para o Reino Espectral, depois passe pelo portão. Use o plano portal para mudar de novo para o Reino Material e nade pelo cano acima. No cimo, o cano abre para uma sala circular – descubra o buraco na parede e nade na direcção dele. Nade por este cano até chegar a uma pequena sala. Vire à esquerda e nade pelo cano até chegar a uma sala quadrada. Nade para superfície e salte para fora da água para a direita. Suba as escadas até a uma sala com uma estátua [4] – o Glifo de Água aparecerá aqui quando tiver completado o puzzle. Passe pela porta à direita da estátua e suba dois lances de escadas. Na sala do topo, salte sobre a água [5] e tire o bloco de pedra da parede. Empurre o bloco para a água e leve-o para a direita para a sala mais baixa com um buraco no centro do chão. Empurre o bloco para este buraco e a sala encher-se-á de água [6]. Agora regresse à sala com a estátua para receber o Glifo de Água.

O GLIFO DE LUZ SOLAR

Regresse ao portão da frente da Catedral Silenciada. Salte para o fosso e nade para a direita até um portão subaquático. Mude para o Reino Espectral e passe pelo portão. Continue pela passagem até chegar a uma sala circular com um plano portal e mude para o Reino Material. Nade até à passagem em cima e entre. Encontra-se agora numa área exterior. Ao longo da parede da direita há uma passagem para um portão warp. Nade para a superfície na área principal e descubra uma saliência para saltar para fora da água. Siga pela direita e salte para a saliência à direita para chegar à base do farol. Passe para a direita e salte para a saliência à direita. Agora salte e paire para a saliência à direita onde está Ronin. Vire à direita e salte e paire até à próxima saliência à direita. Coloque-se no extremo direito desta saliência e salte para a saliência em cima. Passe para o lado esquerdo desta saliência e salte para a próxima saliência em cima. Entre na caverna desta saliência e avance até chegar de novo a uma área exterior. Vire à esquerda, depois salte e paire até ao cimo do farol.

À esquerda do farol há uma caverna, entre e avance pelo corredor até chegar a uma porta. Passe por esta porta e um espectáculo de marionetas vai mostrar-lhe um caminho para baixo. Desça pelo caminho. Na primeira alcova à esquerda há uma porta. Entre e siga pelo corredor até chegar a uma grande sala com uma manivela na parede da direita [1]. Suba pela estrutura no centro da sala e empurre o bloco no topo. Desloque o bloco para perto da manivela na parede. Se rodar a manivela, o torniquete irá girar, surgirão chamas nas paredes e o torniquete rodará de novo na direcção oposta. O seu objectivo é colocar o bloco ao lado do torniquete, rodar a manivela e empurrar o bloco de forma a que o torniquete não rode na direcção contrária. Isto vai manter as chamas nas paredes acesas.

Regresse ao caminho descendente. Siga-o e entre na passagem à esquerda no fundo. No final desta passagem há uma sala com colunas onde, mais tarde, pode apanhar o Glifo de Luz Solar. Regresse ao caminho e vire-se para a água. Salte para o outro lado das plataformas circulares para chegar à base do farol e entrar na porta. Siga a passagem até uma sala circular com um passadiço que percorre as paredes até ao fundo da sala. Salte para o fundo e dirija-se à passagem aberta. Esta abre-se num conjunto de salas amplas. Vire à esquerda e passe pelo arco triangular para a sala seguinte. Agora mude para Reino Espectral, continue pelas duas salas seguintes até um plano portal e mude novamente para Reino Material. Passe pela porta depois do plano portal e avance pela passagem até um conjunto duplo de portas. Passe por elas para a sala seguinte. Siga pela esquerda e salte para um poço com quatro blocos e dois canos a sair das paredes [2]. Os quatro blocos têm buracos. Disponha-os de maneira a formarem uma conduta entre os dois canos. Depois salte para sair do poço e siga o cano que não se liga aos foles através de um interruptor de roda na parede. Accione o interruptor para obter água e a roda de água começará a rodar, activando os foles junto ao conjunto duplo de portas [3]. Use o vapor à direita da roda de água para pairar para cima em direcção aos foles atrás dela. Dirija-se aos foles e, quando estes se encontrarem na sua posição mais elevada, salte para o passadiço. Avance pelo passadiço para a esquerda até chegar ao cimo da sala, depois entre pela porta. Siga esta passagem até uma sala grande com pistões a subir e a descer. Dirija-se ao extremo oposto da sala e salte para baixo por um dos buracos no chão. Agora regresse à sala redonda, suba os passadiços ao longo das paredes e saia para a base do farol [4]. Depois regresse à sala com as colunas do outro lado da água para recolher o Glifo de Luz Solar.

1
2
3
4

1

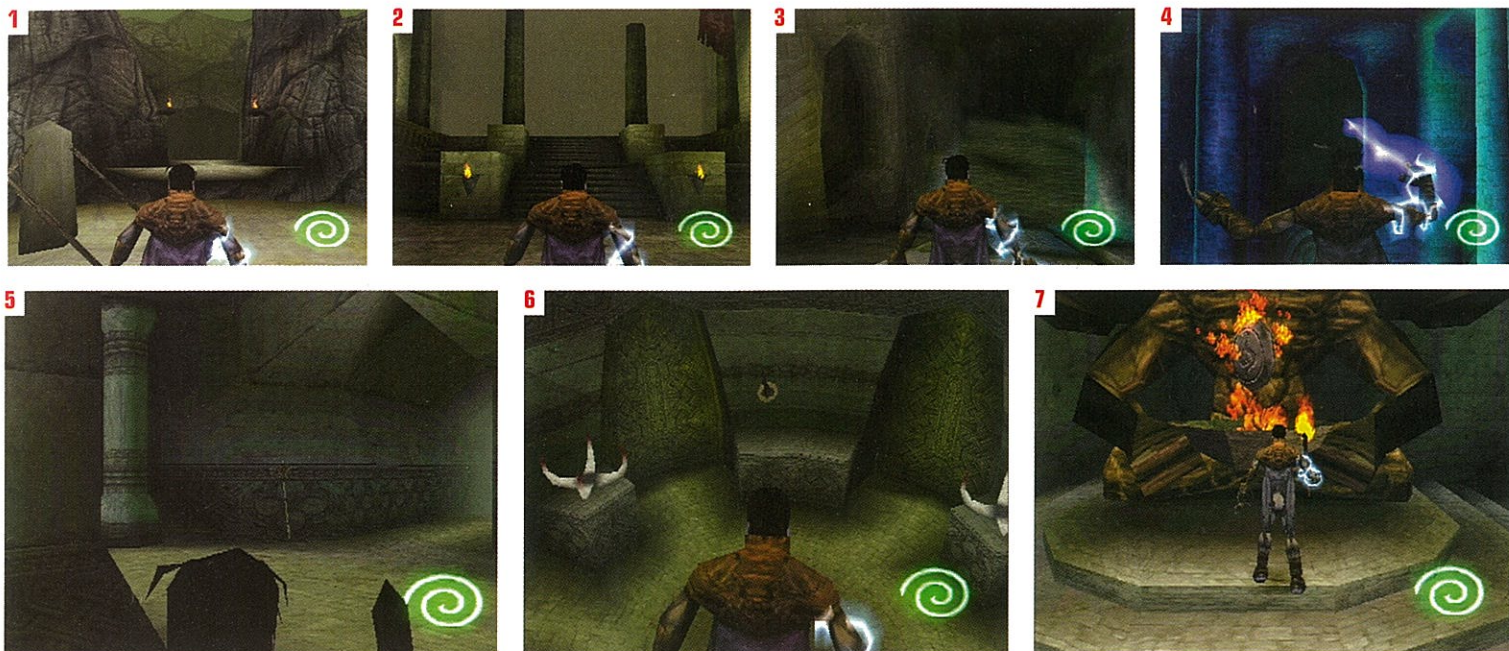
2

3

4

5

6

7

O GLIFO DE FOGO

Mergulhe mais uma vez sob as ondas e poderá procurar o Glifo de Fogo. Regresse aos penhascos onde se encontra o Vortex [1], vire à esquerda e dirija-se à área do clã Raziel. Passe pela porta no final da primeira passagem e entre na primeira área do clã com escadaria [2]. Passe pelo portão para a seguinte área de clã com uma escada. Passe pela porta à esquerda do cimo das escadas [3] até alcançar a água à esquerda. Salte lá para dentro e nade pela passagem no cimo da parede na sala seguinte [4]. Siga pela passagem até uma sala circular, apanhe uma tocha apagada da parede e nade até à superfície. Saia da água e descubra a passagem aberta que não está bloqueada por um portão ou por uma porta. Entre e no final passe pela porta [5]. Na saliência, entre no modo Look Around e atire a tocha apagada para a passagem no extremo oposto da sala para a apanhar mais tarde. Regresse à sala que tem a água e siga pela passagem com a porta. No final desta passagem há uma sala com um conjunto de portas duplas à esquerda e uma manivela à direita. Rode a manivela para abrir as portas, depois passe imediatamente para Reino Espectral de forma a impedir que as portas se fechem. Passe pelas portas e use o plano portal para mudar de volta para Reino Material. No final desta passagem salte para a sala com um portão e uma manivela na parede [6]. Rode a manivela para abrir a porta e passe pelo sítio onde estava o portão para voltar à sala com água. Regresse à sala onde atirou a tocha apagada e mude para Reino Espectral para fazer com que as colunas se transformem e criem degraus. Salte de coluna em coluna até chegar à passagem para onde atirou a tocha apagada. Use o plano portal para mudar para Reino Material, apanhe a tocha e acenda-a na fogueira. Leve a tocha acesa para a sala onde rodou a manivela. Na sala por detrás desta encontra-se uma estátua com quatro braços [7], segurando um cesto. Deite fogo ao cesto com a tocha. Então, receberá o Glifo de Fogo.

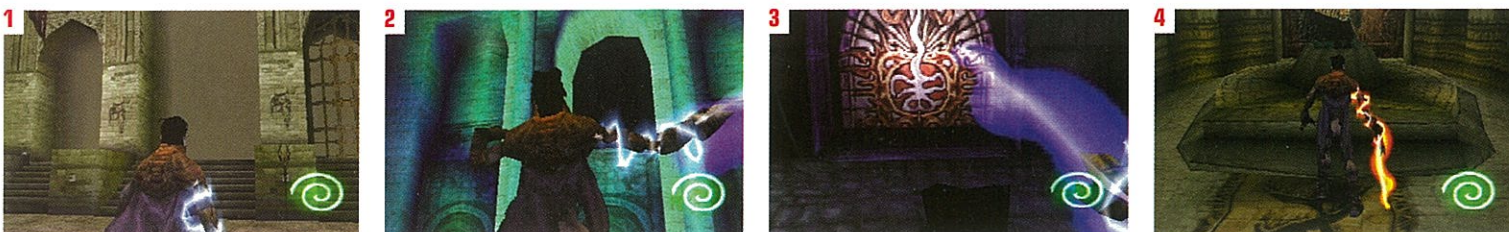
FIRE REAVER

Para aceder ao Fire Reaver, regresse aos penhascos onde se encontra Vortex, vire à esquerda e dirija-se à área do clã Raziel. Passe pela porta no final da primeira passagem e entre na primeira área do clã com uma escadaria [1] e depois para a próxima área com uma escada. Passe pela porta à esquerda no cimo das escadas. Siga pela passagem até à água à esquerda. Salte para dentro da água e nade em frente para a primeira sala principal [2]. Vá pela passagem à direita até uma sala grande. Siga pela passagem que sai desta sala e que conduz a uma sala circular. No final desta passagem, atravesse uma pequena janela e siga ao longo da parede esquerda até uma alcova com uma escada em espiral. Nade pela escada abaixo e dirija-se a um vitral na parede da direita [3]. Quebre este vitral com o Projéctil de Força e entre na passagem. Nade para cima e saia da água para entrar num corredor com uma enorme fogueira no final. Passe o Soul Reaver sobre as chamas [4] para o transformar em Fire Reaver. Se se apagar quando atravessar água ou mudar para Reino Espectral, basta passar o Soul Reaver sobre qualquer chama para que volte a ser uma espada flamejante.

1

2

3

4

DERROTAR OS BOSSES

LUTAR COM O BOSS MELCHIAH
Para derrotar Melchiah terá de colocá-lo entre portões de dois lados e depois atingi-lo com o amassador. Primeiro, dirija-se a um dos portões de dois lados. Salte para cima e passe por uma das janelas sobre o portão para entrar numa sala lateral. Dirija-se ao interruptor na sala lateral e active-o segurar nele faz levantar o portão. Espere que Melchiah passe parcialmente pelo portão e liberte o interruptor, o que faz com o portão caia e o empale.
Agora passe para a outra sala lateral e repita o processo. Atraia-o para o centro da sala com a jaula circular. Passe para a área do trono e depois puxe o interruptor do chão para activar o amassador. Raziel receberá a capacidade de atravessar barreiras, por isso agora pode atravessar esta barreira – o que dá muito jeito.

MELCHIAH

KAIN: O PRIMEIRO ENCONTRO
Este é fácil. Kain aparece em determinados lugares da arena e carrega o Soul Reaver para disparar contra Raziel. Quando ele surge, dirija-se a ele muito rapidamente e ataque até que ele desapareça. Tem de o atacar três vezes para pôr termo à luta. Kain irá quebrar o Soul Reaver na cabeça de Raziel e desaparecer. Neste momento, mude para o Reino Espectral e apanhe o Soul Reaver. Ariel aparecerá e dir-lhe-á que se dirija à Catedral Silenciada. Pode sempre regressar às Colunas para receber mais informação de Ariel a qualquer altura e para carregar Saúde e Energia Glifo. Para deixar esta sala, abra a porta principal brandindo o Soul Reaver diante dela.

KAIN

ZEPHON
Depois de entrar na câmara de Zephon e ver o espectáculo de marionetas, aproxime-se o suficiente para que ele tente apunhalá-lo com as pernas. Quando uma perna ficar presa ao solo, ataque-o. Isto fará Zephon pôr um ovo. Apanhe o ovo e corra para a entrada onde um caçador caído tem um lança-chamas a arder. Passe o ovo sobre as chamas. Corra um pouco na direcção de Zephon e entre em modo Look Around. Atire o ovo ardente à cabeça de Zephon. Repita o movimento até que Zephon seja destruído (precisa de mais três ovos). Se matar todas as pernas e precisar de mais ovos, limite-se a rasgar o saco de ovos para libertar um. Mude de novo para Modo Espectral e entre em qualquer uma das passagens laterais para encontrar geradores de almas para revitalizar a sua saúde.
Depois de matar Zephon, receberá a capacidade de escalar paredes.

ZEPHON

MORLOCK
Salte para o centro da arena onde Morlock o espera. Aproxime-se o suficiente para o enfrentar, ataque e esquive-se a Morlock até que este fique num estado "vacilante". Nesse altura, pegue nele e atire-o para a água que rodeia a plataforma central.
Derrotar o boss Morlock dará a Raziel a capacidade Projéctil de Força.

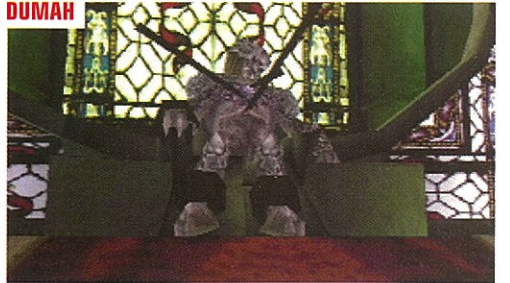
MORLOCK

RAHAB
Depois de entrar na câmara circular no Reino Espectral, suba, aos saltos, a escada de colunas até à coluna mais alta. Mude para o Reino Material e Rahab surgirá, nadando na água abaixo de Raziel. Para o derrotar, dispare contra as oito

RAHAB

janelas circulares ao longo das paredes da sala com o Projéctil da Força ou com o Soul Reaver. Nesta fase, o boss não lhe causa muitos estragos, mas mantenha-se fora de água, senão Raziel regressará ao Reino Espectral.
Derrotar Rahab dará a Raziel a capacidade de nadar.

DUMAH
Curiosamente, Dumah não é nada difícil de derrotar. Tudo o que tem de fazer é conduzir o matulão até à fornalha e depois rebentar com ele. Quando Dumah estiver derrotado, receberá a capacidade de constringir.

DUMAH

KAIN: O ENCONTRO FINAL
Kain aparecerá em todas as três bancadas desta enorme sala circular. Começará na bancada mais baixa.
Atinja-o uma vez com o Soul Reaver e ele passará à bancada seguinte.
Passe para a bancada seguinte e atinja-o mais uma vez com o Soul Reaver.
Kain passará para a bancada superior; atinja-o de novo com o Soul Reaver e siga-o para o Portal Estrela para terminar o jogo.

KAIN

MEGA
Soluções
Amerzone
PC-CD Rom
Silent Hill
PlayStation
Alien vs Predator
PC-CD Rom
Beetle Adventure Racing
Nintendo 64
Oddworld: Abe's Exeddus
PC-CD Rom
Truques Vários Sistemas:

DOWNLOAD

CIMA, ESQUERDA, SALTAR, DISPARAR, ESCONDER, FUGIR... BEM-VINDOS AO CD DE DEMOS.

Certamente, os leitores mais atentos já repararam que este CD inclui a demo jogável de Tomb Raider: TLR, mas a sensual chegada do mais recente, e ansiosamente aguardado, título de Lara Croft poderá fazê-lo negligenciar algumas das nossas outras delícias. No entanto, não deixe de ver o excelente vídeo de Gran Turismo 2000. Ou a enorme demo de Spyro 2 que ilustra todos os melhoramentos feitos ao pequeno dragão. E recorde uma juventude desperdiçada nas máquinas arcadas com as façanhas de Fighting Force 2 e a postura de Millennium Soldier. Nada mau – e espere só até ver o que estamos a preparar para o próximo mês...

Mais bela do que nunca, Lara Croft envolve-se em novas aventuras que o vão manter acordado até altas horas da madrugada.

Tomb Raider: The Last Revelation

■ EDITORA:	Eidos
■ GÉNERO:	Aventura 3D
■ PROGRAMA:	Demo jogável

Este mês A Senhora Poligonal Mais Desejável da História dos Videojogos abrilhanta o nosso CD. Depois do êxito sem precedentes das suas aventuras anteriores, Lara está de volta para mais. Junte-se à bela rapariga em Alexandria, um dos cinco locais do jogo, onde ela tem de explorar as bibliotecas perdidas do Palácio de Cleópatra como parte da sua demanda para solucionar puzzles. Precisa de encontrar uma série de objectos e combiná-los para completar esta demo.

■ Comandos

⊗ Acção
◎ Rotação de 180.º
◘ Saltar
◬ Sacar arma
R1 Passo lateral
(pressionar e usar ↑↓←→)
L1 Câmara
(pressionar e usar ↑↓←→)
R2 Correr
R2 + ◘ Correr e mergulhar
L1 Mira de laser (R1 para fazer zoom, R2 – para retirar zoom. Também se aplica aos binóculos)
L2 Agachar-se/rastejar
(pressionar e usar ↑↓←→ para rastejar)
⊗ + ↑ Subir e descer postes
⊗ + ↓ Saltar de postes
SELECT Inventário. Para seleccionar objectos, pressione ⊗ para usar a opção Equip. Para combinar objectos, seleccione a opção Combine e depois Equip.

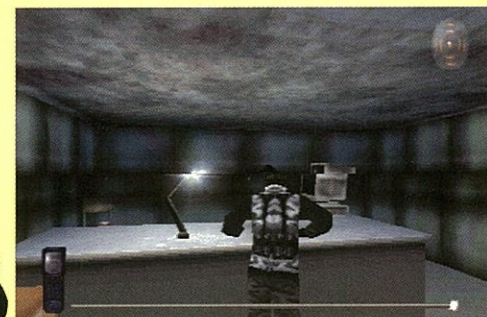
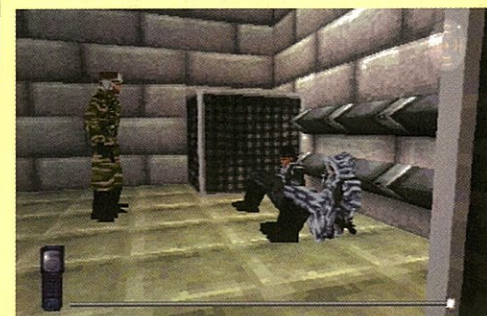
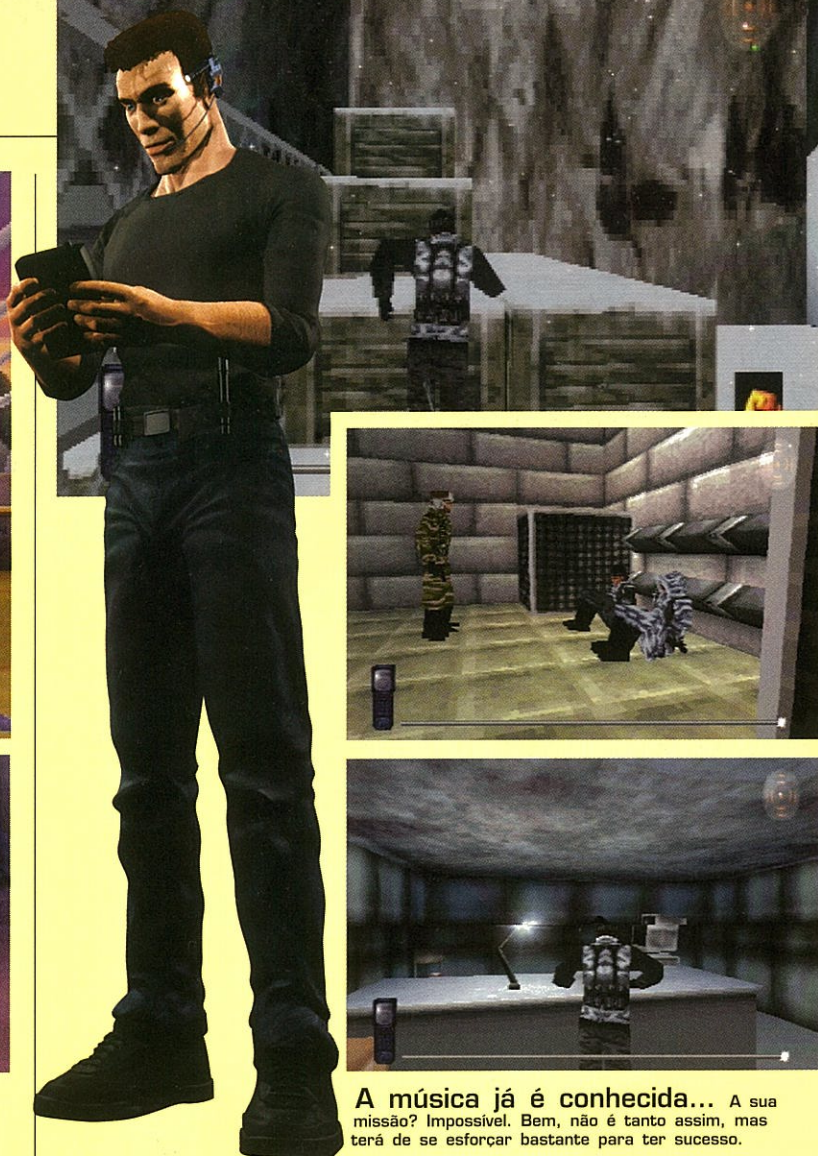
■ Características adicionais

Lara tem o dobro dos movimentos de antes. Muitos deles são algo incidentais, mas outros melhoraram a forma como o título é jogado. Lara pode subir e balançar de cordas, deitar portas abaixo e rastejar. Não há limites para os talentos desta jovem.

■ Mais informação

Prepare-se e corra até à página 58 para consultar o Teste.

CONTEÚDO DO CD

Para completar todas as tarefas terá de activar um power-up (acima). Faça isto matando a sua quota de vilões e regressando aos pilares.

A música já é conhecida... A sua missão? Impossível. Bem, não é tanto assim, mas terá de se esforçar bastante para ter sucesso.

Spyro 2: Gateway to Glimmer

- **EDITORA:** SCEE
- **GÉNERO:** Plataformas 3D
- **PROGRAMA:** Demo jogável

O lança-chamas está de volta e o jogador pode acompanhar Spyro na sua viagem por Avalar. Esta demo contém dois mundos – Sunny Beach e Skelos Badlands. Sunny Beach é um nível aquático em que Spyro tem de levar um grupo de tartarugas até lugar seguro, uma tarefa fácil, não fossem os vilões de espada em punho que infestam o local. Terá de usar o seu bafo de fogo para os matar a todos. Cada mundo contém vários desafios, por isso procure as tartarugas em meditação. Salte para escadas e mergulhe em lagos, para garantir que explorou todas as áreas. Em Badlands, as coisas aquecem um pouco e os níveis dominados por lava mortífera acabarão por assar Spyro se este não tiver cuidado. A área também está povoada por homens das cavernas e dragões cuspidores de fogo. Para avançar sem ficar chamuscado, coma as rochas vermelhas e use ⊗ para as cuspir contra os vilões.

Comandos

- ⊗ Saltar/pairar
- ▢ Chamas
- △ Atacar
- R1 Rolar
- L1 Rolar
- ↑↓←→ Deslocar Spyro

Mais informação

Consulte o Teste na página 72.

Mission: Impossible

- **EDITORA:** Infogrames
- **GÉNERO:** Espionagem
- **PROGRAMA:** Demo jogável

Esta demo totalmente jogável coloca o jogador na posição de Ethan Hunt no pino do Inverno, no meio de nenhures. O objectivo da sua missão é... Saltar a vedação. Encontrar a casa dos guardas. Apanhar o envelope. Mudar de identidade (cuidado, o Transformador de Rostos não funciona no frio!). Convencer o condutor do camião a entregar o envelope. Encontrar-se com Clutter e saltar para o camião (fácil, não?). Para o ajudar a cumprir a missão tem dois objectos à sua disposição – uma arma com silenciador 7.65 e um Transformador de Rostos.

Comandos

- ⊗ Receber mensagens quando o comunicador pisca.
- ⊗ Saltar
- ◎ Agachar-se
- ▢ Lutar ou disparar
- △ Aceder ao inventário, Escolher arma (⊗ para confirmar)
- ◎ Escolher Transformador de Rostos e outros objectos (⊗ para confirmar)
- R2 Modo Crosshair
- ⊗ Activar mira automática
- L2, R2 Segurar para fazer zoom

Características adicionais

No jogo completo, o utilizador terá de completar 20 missões o mais discretamente possível. Para o ajudar, ser-lhe-ão entregues algumas peças de equipamento que incluem: um atordoador eléctrico de 4000 volts, cápsulas de gás, explosivos de plástico e o mais variado arsenal.

Mais informação

Esgueire-se até à página 68 para uma breve amostra do que o espera.

Deite mãos à obra e suje-se na selva. Como membro do SI-COPS, a sua tarefa é eliminar os vilões. Seja impiedoso.

Mais corridas sujas. Desta vez, a sua missão é voar pelos circuitos como o extraordinário Ricky Charmichael. Seja rápido...

Fighting Force 2

■ EDITORA:	Eidos
■ GÉNERO:	Beat 'em up
■ PROGRAMA:	Demo jogável

Um enredo complexo de conspirações governamentais, cientistas loucos e maquinações militares. Apesar da proibição de clonagem humana, as forças armadas continuam a tentar concretizar o seu sonho de criar um soldado invencível. A Nakaichi Corporation está determinada a alimentar o comércio crescente de clonagem ilegal e biotecnologia. Constituído por agentes da CIA, do FBI e da Interpol, o State Intelligence Police (SI-COPS) foi criado para evitar a onda cada vez maior do crime organizado. Os SI-COPS têm ordens para se para infiltrarem nas actividades da empresa Nakamichi, destruir informação perigosa e eliminar os elementos mais importantes.

■ **Comandos**

△ Seleccionar arma
□ Saltar
○ Pontapé
⊗ Soco
L2 Pressionar duas vezes para modo intrusão furtiva com a luva de força

⊗, ⊗, □ Soco, soco, golpe demolidor com punho
□, ⊗ Golpe demolidor com salto (usar com espada ou bastão) Quando tem um objecto de arremesso
R1, ↓ + ⊗ Atirar o objecto para cima
R1, ↑ + ⊗ Rodar objecto pelo chão

■ **Características adicionais**
No jogo completo, terá de aceder a terminais de computadores para obter dados sobre a sua missão.

■ **Mais informação**
Consultar o Teste da próxima edição.

Championship Motocross

■ EDITORA:	THQ
■ GÉNERO:	Simulador de motocross
■ PROGRAMA:	Demo jogável

O motociclismo na lama proporciona um bom jogo. A natureza do desporto faz com que controlar a moto num circuito atolado de lama seja uma perícia adquirida. Nas primeiras voltas irá dar por si a derrapar sem controlo, a voar ao encontro de uma multidão assustada, montado numa moto que parece um potro selvagem. Mas depois de algumas voltas dominará o lamaçal e a fará saltos a velocidades suicidas. Esta demo dá-lhe a oportunidade de tentar um dos muitos banhos de lama que constituem o jogo completo, conduzindo como o super motociclista Ricky Charmichael.

■ **Comandos**

L1 Perspectiva lateral
L2 Perspectiva traseira
D-Pad Direcção
SELECT Seleccionar
START Pausa
R1 + (← or →) Derrapagem
△ Câmaras
○ Acrobacias
⊗ Acelerar
□ Travar

■ **Características adicionais**
O jogo completo apresentará 12 tipos de circuitos incluindo Motocross, Supercross e Enduro. Embora a maior parte dos circuitos sejam exteriores, também há dois eventos em estádio.

■ **Mais informação**
Consulte o Teste na página 82.

CONTEÚDO DO CD

Kingsley s Adventures

■ EDITORA:	SCEE
■ GÉNERO:	RPG
■ PROGRAMA:	Demo jogável

O maléfico feiticeiro Bad Custard roubou o livro mágico da Rainha do Reino da Fruta e está a transformar todos os verdadeiros cavaleiros do reino em cavaleiros das trevas. Kingsley, o pequeno mas valente filhote de raposa, dispõe-se a salvar o futuro do reino. É uma tarefa meritória para o nosso aspirante a cavaleiro. Junte-se ao pequeno raposo quando este se prepara para encontrar Briny Jim na estalagem.

■ Comandos

✕	Saltar
□	Atacar
○	Bloquear
△	Status
L2	Passo lateral à esquerda
R2	Passo lateral à direita
L1	Ajustar altitude da câmara
SELECT	Seleccionar arma
START	Menu de jogo
↑, ↑, ✕	Salto longo
✕ + □	Ataque aéreo
○ + ↑	Empurrar objecto
○ + ↓	Puxar objecto
R1	Modo Look
↓, ✕	Salto para trás estilo ninja

■ Características adicionais

O jogo começa com um nível de treino que lhe permite aprender a controlar todas as armas, incluindo um arco e flecha.

Custard mau. Na pele do pretendente a cavaleiro Kingsley, o jogador entra na estalagem de Briny Jim para o ajudar a recuperar um barco roubado.

Killer Loop

■ EDITORA:	Crave
■ GÉNERO:	Corridas futuristas
■ PROGRAMA:	Demo jogável

Este jogo de corridas futuristas coloca-o a pilotar um tripod, um veículo que paira. Estes meios de transporte da era espacial parecem ser mais adequados ao ambiente de The War of the Worlds do que a um circuito de corridas, mas a 300 km/h não abanam muito.

■ Comandos

✕	Iman
□	Acelerar
△	Mudar de perspectiva
L1	Metralhar para a esquerda
R1	Metralhar para a direita
R2	Power-up

■ Características adicionais

No jogo completo é possível seleccionar qualquer um dos 12 veículos à disposição, os quais representam três equipas. Há mais de sete circuitos futuristas para percorrer.

O futuro é correr num tripod que paira. Suba a bordo e segure-se bem. O veículo de Killer Loop, a 300 km/h, promete proporcionar uma viagem interessante.

Destrega

■ EDITORA:	SCEE
■ GÉNERO:	Beat 'em up
■ PROGRAMA:	Demo jogável

Este beat 'em up 3D tem um fundo de intriga e magia. Permite ao utilizador exibir as suas capacidades de combate para enfrentar até o mais competente viciado em Tekken e vencê-lo. Para além dos movimentos habituais, Destrega conta com uma série de ataques de longo alcance de forma a que o jogador possa rebentar o seu adversário sem sujar as mãos. Esta demo dá-lhe a possibilidade de jogar com Gradd ou com Milena numa batalha até à morte.

■ Comandos

L1	Defesa
↑↓←→	Modo Select/Mover personagem
R1	Correr
△	Longo Alcance: Magia Forte Curto Alcance: Ataque Forte
○	Longo Alcance: M. de Largo Alcance Curto Alcance: Ataque de trás
✕	Seleccionar no ecrã de menu/saltar
□	Longo Alcance: Magia Rápida Curto Alcance: Ataque Fraco

■ Características Adicionais

O jogo completo gira em torno de uma história de intriga, mística e a demanda de justiça e rectidão por um jovem chamado Gradd.

■ Mais informação

Regresse à Revista PlayStation 51, onde Destrega foi analisado.

Evite sujar as m os (ou feri-las) combatendo o fogo com fogo. Ataques de energia de longo alcance arrumam o seu advers rio, por isso n o precisa de se preocupar muito. Experimente esta demo.

Esque a as c psulas, c pulas e afins. O acess rio chave deste jogo o soldado. O tema desta furiosa demo de cinco minutos a morte e carnificina.

Millennium Soldier

■ **EDITORA:**	Infogrames
■ **GÉNERO:**	Shoot 'em up
■ **PROGRAMA:**	Demo jogável

Millennium Soldier é uma combinação arcada de Apocalypse com Robotron. Uma diversão de tiros honesta, à boa maneira. O jogador assume a identidade de um fuzileiro mercenário que foi enviado para destruir todas as formas de vida.

■ **Comandos**

← Rodar no sentido inverso aos ponteiros do relógio
→ Rodar no sentido dos ponteiros do relógio
↑ Para a frente
↓ Para trás
⊗ Disparar a arma seleccionada
▢ Mudar de arma
◎ Lançar granada
L2 Metralhar para a esquerda
R2 Metralhar para a direita
START Pausa

■ **Características adicionais**

O jogo completo apresenta um teste de destruição total no modo para dois jogadores em que estes colaboram para arrasar com tudo o que vêem, mas lutam por armas maiores. Também existe um modo de combate a dois.

Galeria Video

VEJA OS VÍDEOS E FIQUE A SABER COMO SERÃO OS FUTUROS JOGOS PLAYSTATION

Gran Turismo 2

■ **EDITORA:**	SCEE
■ **GÉNERO:**	S. de corridas
■ **PROGRAMA:**	Vídeo

O melhor simulador de corridas de todos os tempos marca o seu regresso no CD desta edição. Este vídeo é apenas uma pequena amostra do que, sem dúvida, se tornará uma lenda dos videojogos. E se gostou do vídeo, espere só até pôr as mãos na demo jogável que publicaremos no CD da próxima edição.

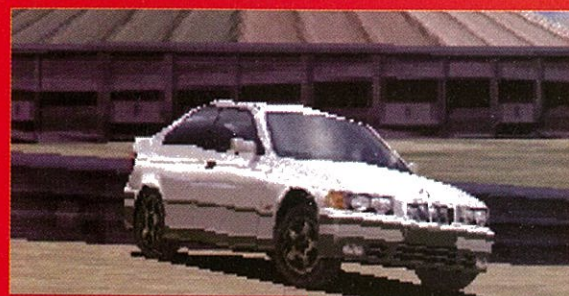
Jimmy White s Cueball

■ **EDITORA:**	Virgin
■ **GÉNERO:**	S. de snooker
■ **PROGRAMA:**	Vídeo

Depois do sucesso de Jimmy White's Cueball em PC, eis que chega a conversão para PlayStation. Com a ajuda de um profissional do snooker, as perspectivas para este título são interessantes.

AS DEMOS DO PRÓXIMO MÊS

NA PRÓXIMA EDIÇÃO, JOGUE AS MELHORES DEMOS DE SEMPRE!

O MAIOR JOGO DE CORRIDAS DO MUNDO REGRESSA COM A DEMO JOGÁVEL DE **GRAN TURISMO 2**
DEPOIS JOGUE FUTEBOL COM A DEMO DE **FIFA 2000**
OU DÊ UMA VOLTA EM **CRASH TEAM RACING.**

Lamentamos, mas devido a circunst ncias que n o controlamos, todo o conte do da revista est sujeito a altera es. Reservamos o direito de alterar o conte do do CD.

Subscreva

NÃO PERCA!!!

E GANHE 25% DE DESCONTO!

A OPORTUNIDADE DE COMPLETAR A SUA COLECÇÃO

Revista Oficial PlayStation®
Edição portuguesa

SIM, QUERO RECEBER DURANTE SEIS MESES A REVISTA PLAYSTATION POR APENAS 5.400$

ENVIE PARA RUA LAURA ALVES, 3 — 2745-152 QUELUZ

NOME ____________________

MORADA ____________________

CÓDIGO POSTAL ____ - ____ LOCALIDADE ____________________

TELEFONE (_) ____________ DATA DE NASCIMENTO ____________

JUNTO ENVIO CHEQUE N.º / VALE POSTAL N.º ____________________

DESEJO ADQUIRIR OS SEGUINTES Nºs ATRASADOS DA REVISTA

[51] [50] [49] [48] [47] [46] [OUTROS- ____________]

CADA REVISTA 1.200$00; PORTES: 1 REVISTA = 285$00, 2-5 REVISTAS = 520$00

NOME ____________________

MORADA ____________________

CÓDIGO POSTAL ____ - ____ LOCALIDADE ____________________

TELEFONE (_) ____________ DATA DE NASCIMENTO ____________

JUNTO ENVIO CHEQUE N.º / VALE POSTAL N.º ____________________